
PLAYSTATION2·PSONE·NINTENDO64·DREAMCAST·PCCDROM·GAMEBOY ADVANCE
EXTRA
Loading
EXTRA Nº4 - 5 €
REVISTA INDEPENDIENTE DE
reportaje
Squaresoft
conoce a fondo el juego
Solución Completa
el deporte de moda
Blitzball
headhunter
rez
ecco
ico
NÚMERO ESPECIAL
FINAL FANTASY X



SUMARIO

READY !

especial final fantasy X
04-02

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Dirección:
Ramón Almagro

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Diseño del CD:
Pedro Almagro

Redacción:
Carlos B. García
Oscar Alcañiz
Ricardo Pérez Pedrós
Javier Bolado Ortiz
Ricardo González

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

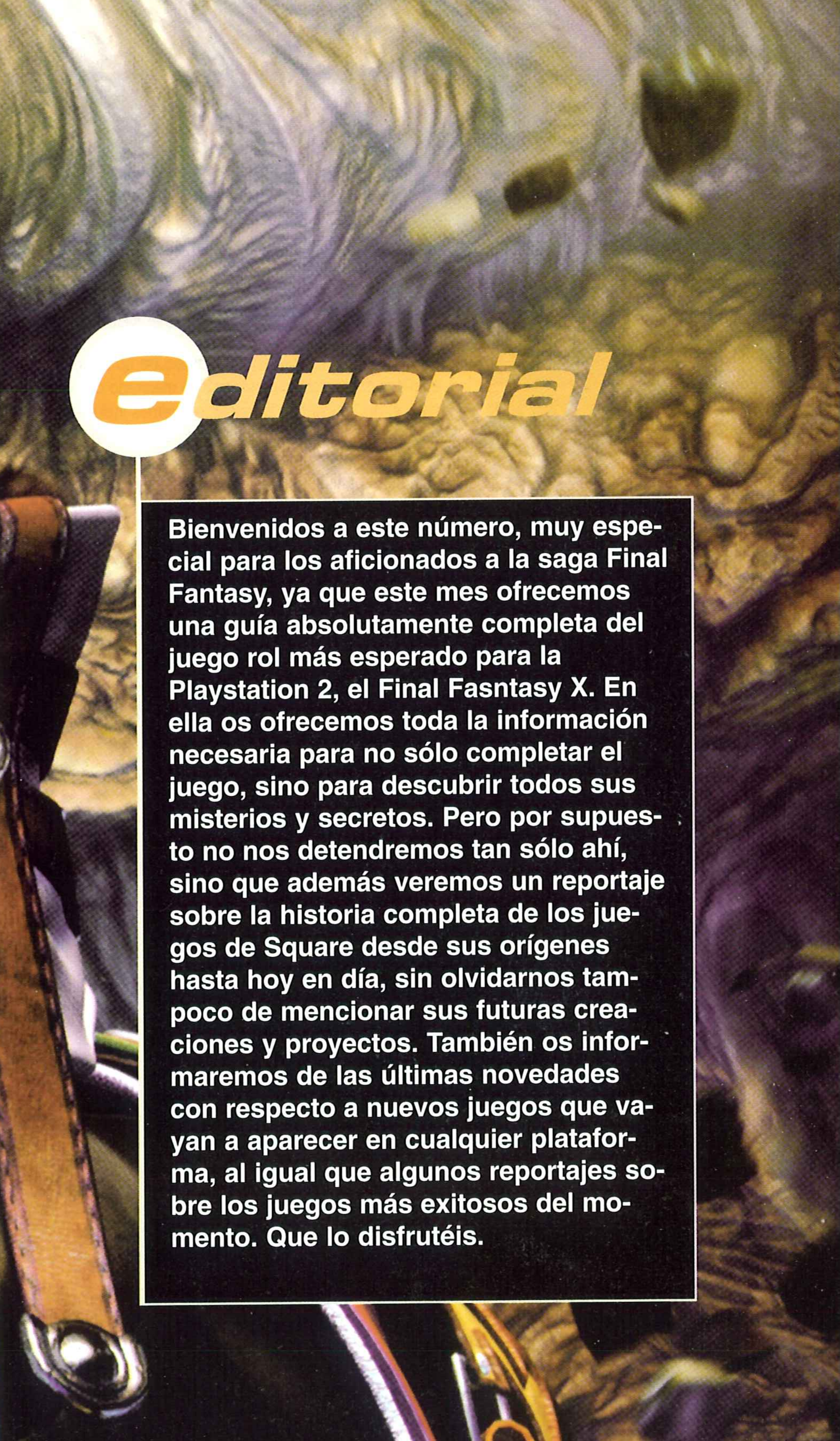
Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García



editorial

Bienvenidos a este número, muy especial para los aficionados a la saga Final Fantasy, ya que este mes ofrecemos una guía absolutamente completa del juego rol más esperado para la Playstation 2, el Final Fasntasy X. En ella os ofrecemos toda la información necesaria para no sólo completar el juego, sino para descubrir todos sus misterios y secretos. Pero por supuesto no nos detendremos tan sólo ahí, sino que además veremos un reportaje sobre la historia completa de los juegos de Square desde sus orígenes hasta hoy en día, sin olvidarnos tampoco de mencionar sus futuras creaciones y proyectos. También os informaremos de las últimas novedades con respecto a nuevos juegos que vayan a aparecer en cualquier plataforma, al igual que algunos reportajes sobre los juegos más exitosos del momento. Que lo disfrutéis.

GO!



Bloody Roar Extreme

Luchas bestiales en GameCube

El Bloody Roar Extreme de la Gamecube no se conformará tan sólo con presentar un motor gráfico mejorado con respecto a la versión de Playstation 2, sino que además incluirá un nuevo personaje inédito hasta ahora en la saga, llamado Gamesha, capaz de transformarse en un enorme elefante. El juego tiene prevista su fecha de aparición en Japón el 25 de abril.









Bloody Roar Extreme (NGC)

¡¡El Triforce Existe!!

Namco, Sega y Nintendo, unidos en un singular proyecto

El famoso «Triforce», perseguido por el héroe Link durante tantas entregas de la saga Legend of Zelda, va a materializarse próximamente en la forma de una tarjeta gráfica 3D para placa recreativa. La «Triforce Board» será desarrollada por Namco, Sega y Nintendo, y estará basada en tecnología Gamecube, según las palabras de la propia Nintendo, lo que permitiría a la máquina servir de puente entre el hogar y el salón recreativo. Esto son buenas noticias para el mercado de recreativas, últimamente de capa caída, y en el que Namco y Sega siempre han mantenido posiciones privilegiadas. Se prevé que el primer prototipo de la tarjeta verá la luz en el «Amusement Expo 2002» de Japón.

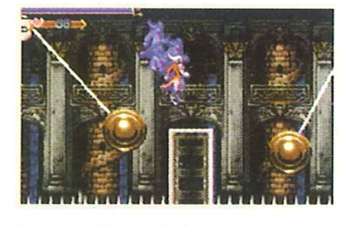




Triforce Board

Más Castlevania

Konami vuelve a lanzar un Castlevania para GBA





Los seguidores de la saga plataformera más popular de Konami, Castlevania, están de suerte, ya que la compañía ha anunciado la aparición de un nuevo título para la Game Boy Advance. Originariamente desarrollado para la Playstation 2, el nuevo juego que recibe el título de Castlevania: White Night Concerto nos permitirá jugar con un descendiente de Trevor Belmont y la hechicera que le ayudó en el segundo Castlevania, por lo que será capaz de realizar conjuros además de esgrimir el legendario látigo de los Belmont.

Además del nuevo Castlevania, Konami ha anunciado que se encuentra desarrollando un adaptación de su vieja saga Contra para la Playstation 2, y que esperan poder mostrar las primeras imágenes de su proyecto en los próximos meses.

Warcraft III

Tras un largo período de desarrollo, vuelven las batallas entre orcos, humanos... y algo más.

Ya existe una versión Beta en internet con el esperadísimo Warcraft 3 de Blizzard. Aunque no se puede jugar al juego en sí, es posiblecompetir contra amigos en internet, ya que hay varios servidores permitiéndote jugar a al juego. De momento las cuatro razas que componen el juego ya son jugables: La alianza, Los elfos oscuros, La horda y los no muertos. Por desgracia, los antagonistas del juego y que en un principio fueron ideados como raza elegible, los demonios del caos, no aparecerán finalmente a la disposición del jugador. Habrá que esperar hasta alguna ampliación...

Project EGO (XBOX)

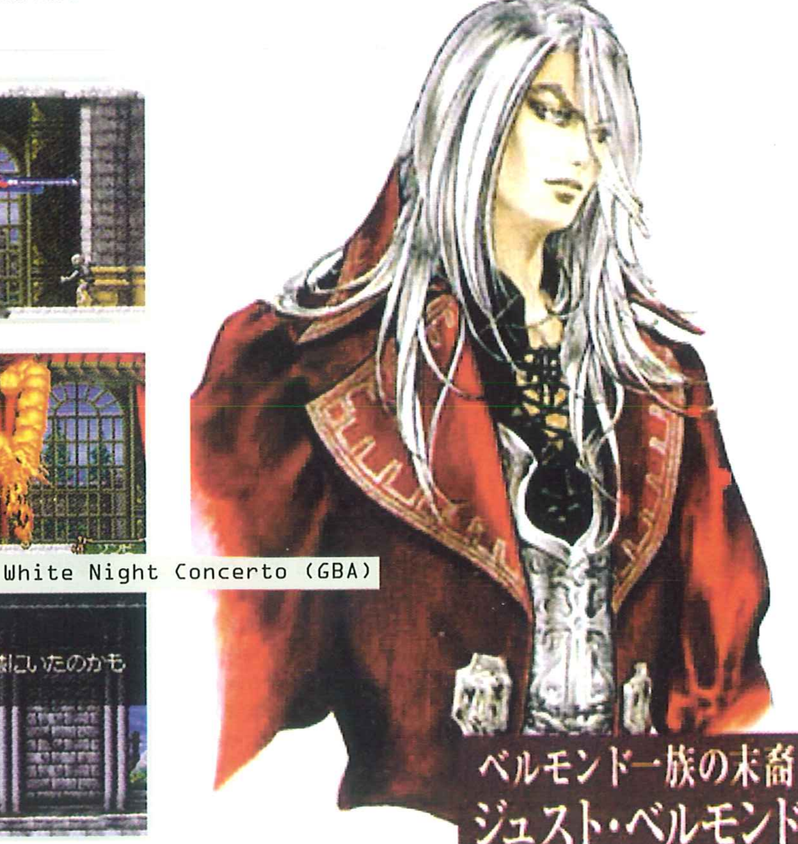






White Night Concerto (GBA)





Los seguidores de la popular saga de Capcom Resident Evil que posean una Playstation 2 están de suerte, ya que según parece, aún seguirán apareciendo algunos títulos para su consola. El primero y más sorprendente de ellos ha sido el anuncio por parte de Capcom del Resident Evil Online, el primer Survival que podrá jugarse en internet.El juego nos permitirá encarnar a uno de los supervivientes de Racoon City durante el terrible incidente de la fuga del Virus T, y nuestro único objetivo será prepararnos lo suficiente, ya sea por nosotros mismos o junto a otros supervivientes, para poder escapar de la ciudad. De momento, han aparecido unas cuantas imágenes, mostrando un entorno gráfico verdaderamente sorprendente. También se ha extendido el rumor de que la compañía japonesa se está replanteando la exclusividad de los títulos de la serie para la Gamecube, pero hasta que no se vea como funcionan las ventas del primero, no se tomará ninguna decisión.

Parece que los buenos resultados que ha obtenido el Devil May Cry, ha hecho que Capcom no tarde mucho en anunciar su continuación. De momento, los directivos de la compañía japonesa pretenden que la saga sea una exclusividad de la Playstation 2, y el segundo juego aparecerá a finales de verano en Japón bajo el título Devil Never Cry. Como principal novedad, se anuncia que podrá jugarse con dos personajes, el héroe de la primera parte, Dante, al que se le añade su compañera sentimental Trish.

Tras años apartados de la saga que les hiciera famosos, los chicos de Midway han sacado a la luz información sobre su proyecto más ambicioso, el Mortal Kombat: Deadly Alliance. El juego será íntegramente en tres dimensiones, y aspira a poder competir contra el Virtua Fighter y el Tekken en gráficos y jugabilidad. El juego planea desarrollarse para todas las plataformas de nueva generación.







Pánico en la ciudad

Un terremoto muy original



Acaba de aparecer en Japón Zettai Zetsumei Toshi (que podría traducirse como "Ciudad Desesperada"), uno de los Survivals más originales de cuantos se hayan hecho hasta la fecha. La compañía desarrolladora, Irem, nos sorprende con un juego con un desarrollo como poco original. Nuestra misión consiste en encarnar al joven Masayuki Sudo en su tarea de escapar de una isla artificial que acaba de sufrir un terrible terremoto. Por si esta tarea no fuese lo suficientemente difícil, a lo largo de nuestro camino nos encontraremos con dos supervivientes más, con los que tendremos que hacer equipo para aumentar nuestras posibilidades de éxito. A falta de confirmación, su aparición en nuestro país se espera a principios de verano.





Zettai Zetsumei Toshi





Xenosaga

Mucho más que un simple DVD: dos DVDs de doble capa

El primer episodio de nuevo proyecto de Namco Xenosaga ya ha aparecido en Japón recibiendo una gran aceptación por parte de los fans. El juego tiene el mayor número de secuencias y diálogos doblados hechos hasta la fecha en juego, acercándose más a una verdadera película que ningún otro juego que hayamos visto hasta ahora. Pensado originariamente para dos Dvds, Xenosaga será el primer juego de la Playstation 2 que emplee la tecnología de Dvd de doble capa, conteniendo el doble de información que un Dvd normal. Para los que no lo sepan, Xenosaga es un remake del viejo juego de Square Xenogears, que se compondrá de seis episodios hasta completarse. Se espera que aparezca en nuestro país este verano, traducido al español pero doblado sólo a inglés.





Regresos muy esperados

Mario y Samus se preparan para su estreno

Mario Sunshine (NGC)



En una entrevista realizada el mes pasado, Shigeru Miyamoto, sin duda uno de los autores de juegos más importantes de la historia, reveló nuevos detalles sobre su esperado Mario Sunshine. A efectos de jugabilidad, el nuevo Mario tratará de seguir las pautas que hicieron de Mario 64 uno de los juegos que revolucionaron el mundo de los entornos tridimensionales, pero en esta ocasión, demostrando el gigantesco potencial que tiene la Gamecube en el manejo de los mundos en 3D. Por otra parte, el esperadísimo Metroid Prime de Gamecube ha sido confirmado para noviembre de este mismo año. Por las imágenes que se han visto hasta ahora, el juego promete ser gráficamente excepcional.







Metroid Prime (NGC)



Xenosaga (PS2)



FLASH

Para sorpresa de todos, parece confirmarse el rumor sobre la secuela oficial del Final Fantasy X, que surgió a partir del epílogo aparecido en el segundo cd del Final Fantasy Internacional. En él, en lugar de solucionar ninguna de las tramas o problemas de los personajes, aparecían nuevas incógnitas y personajes, como el misterioso líder de Nueva Yevon, o que Tidus esté encerrado en una prisión acuática por haber utilizado una máquina prohibida. Todo parece indicar que la historia continuará a partir del mismo punto en el que se quedó, pero dos años después, por lo que todos aquellos que disfruten con los personajes tendrán pronto una nueva oportunidad de jugar de nuevo con ellos.

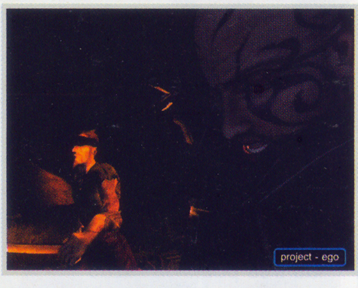
El esperado primer juego online de Square Final Fantasy XI aparecerá el 27 de abril en Japón, tras tres largos meses de pruebas. En el juego, nos adentraremos en el fantástico mundo de Vana'diel, eligiendo una de las tres posibles razas jugables y uno de sus tres países. De momento, lo único que se sabe de la historia es que los tres países deberán hacer frente al ejército de las tinieblas y encontrar los cristales que los dioses dejaron para proteger el mundo.

project - ego

Project EGO (XBOX)

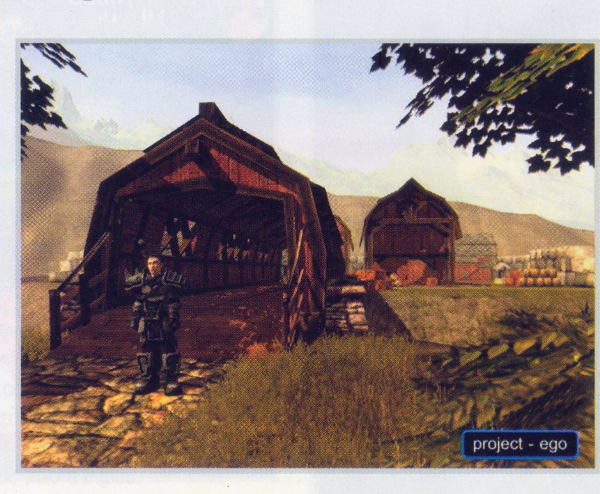
Project EGO

La última creación de Molyneux





Peter Molyneux, conocido creador de juegos para PC de la altura de Populous o Syndicate, se prepara para lanzar Project Ego, su primer título para la nueva consola de Microsoft. Por lo que se ha dicho de él, Ego será el juego que mayor libertad brinde sobre la creación y desarrollo de nuestro personaje. Una vez que hayamos elegido un nombre, sexo y profesión para él, podremos actuar libremente en el mundo y convertirnos en lo que queramos según nuestras propias decisiones y acciones, desde un aclamado paladín, al más temido de los asesinos.







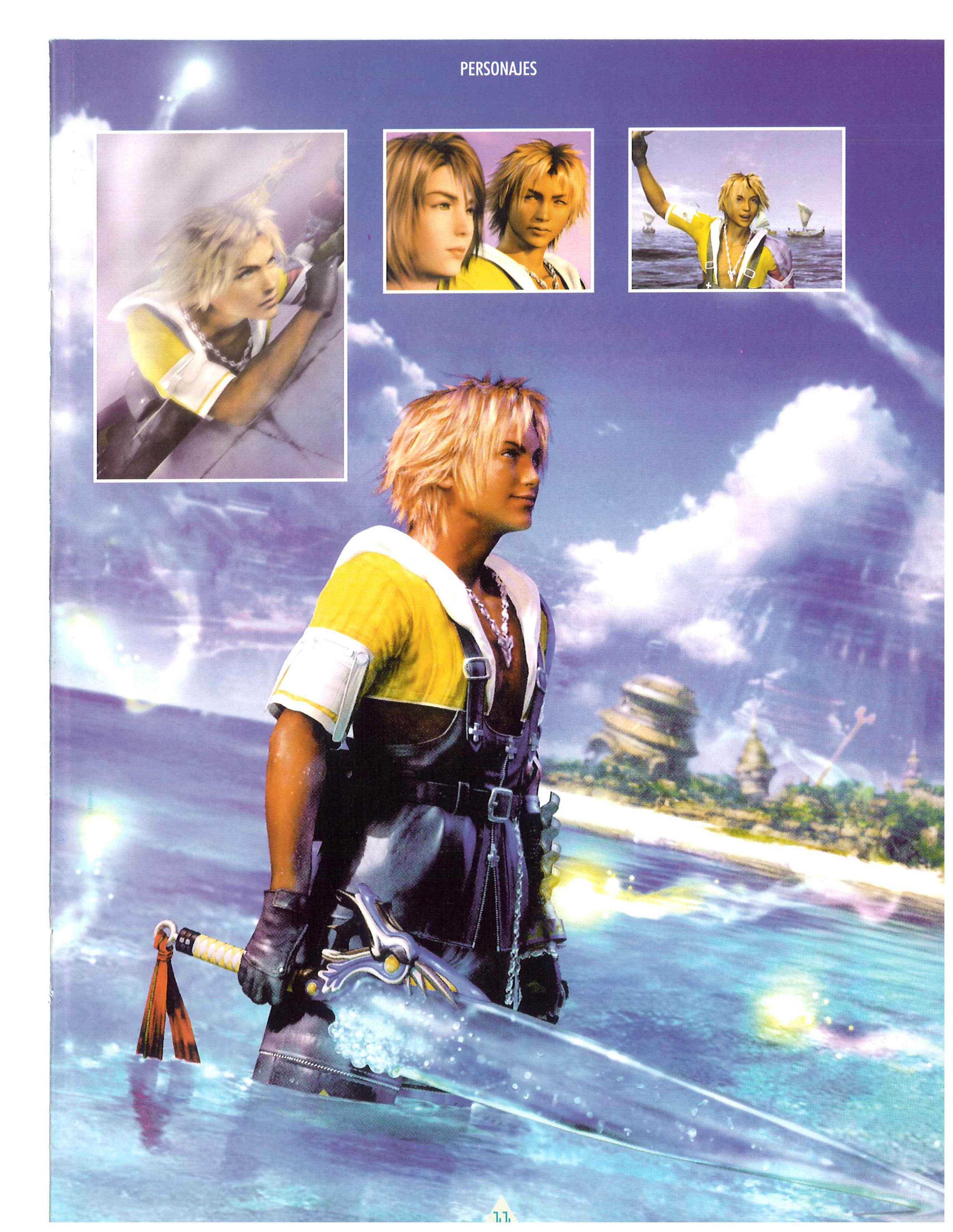
PERSONAJES

TIDUS

Un joven temerario, alocado y divertido, Tidus es el prototipo perfecto de héroe de cualquier juego de rol. Originario de la ciudad de Zanarkand, Tidus es la actual estrella de Blizzball, el deporte de moda de la ciudad, desde que su padre Jecht desapareció hace diez años. La relación paternal entre Tidus y su padre nunca fue buena, ya que Jecht siempre distraía la atención de su madre y Tidus sentía muchos celos de él. De este modo Tidus únicamente se interesó por el deporte para acabar con la sombra de su padre, aunque no pareció posible que la gente se olvidara de él. Poco tiempo después de la desaparición, apareció un misterioso hombre llamado Auron que decía ser amigo de su padre, y se ocupó de Tidus como tutor.
La historia de Tidus empezará cuando se vea arrastrado por la aparición de Sin al místico mundo de Spira, situado mil años en el futuro. Sin un lugar al que llamar hogar, el joven vagará desorientado de un suceso a otro hasta encontrar a la convocadora Yuna y sus guardianes, con los que hallará un nuevo sentido a su vida. Sin embargo, no olvidará su ciudad de origen y esperará poder encontrar un medio de regresar allí algún día, a pesar de que día a día sus sentimientos hacia la joven convocadora serán cada vez más fuertes...
En lo que respecta a su físico, Tidus es un joven muy atractivo, aunque su vestimenta es muy estrafalaria, lo que ha generado algunas desavenencias entre el equipo creativo de Square.

sus secretos

Sin duda Tidus es el personaje sobre quien pesa el misterio más grande del juego, ya que en realidad no viene de un distante pasado, sino de un mundo de sueños creados desde el interior de Sin. En realidad, él mismo no es más que un sueño, que acabará por desaparecer si consiguen acabar con Sin... que no es otro que su propio padre Jecht.







YUNA

Yuna es la protagonista femenina del juego, una joven convocadora que tiene que vivir con el peso a sus espaldas de ser hija del alto convocador Braska, quien derrotó a Sin hace diez años. Tratando de traer "La Calma" a Spira, Yuna ha decidido seguir el camino de su padre y hacer todo lo que esté en su mano para volver a acabar con Sin. Por esa causa comienza un peregrinaje con sus guardias para llegar a la ciudad santa de Zanarkand, aunque su visión del mundo comienza a cambiar cuando conoce a Tidus, de quien secretamente se enamora. Su principal habilidad consiste en convocar y controlar a los poderosos Aeones, los únicos seres capaces de llegar a detener al mismo Sin. En lo que respecta a su personalidad, Yuna es el prototipo de mujer japonesa, sacrificada y servicial, pero con mucho carácter y personalidad. Yuna prefiere sacrificarse a sí misma por causar el bien a la gente de Spira, aunque capaz de combatir por quienes le importan. Además, es muy religiosa y sigue las enseñanzas de Yu Yevon con completa dedicación. Físicamente es muy parecida a la protagonista clásica de los últimos Final Fantasy, en especial con Rinoa, del Final Fantasy VIII. Su característica más curiosa es el hecho de que tiene un ojo de cada color, uno azul y el otro verde.

sus secretos

En realidad Yuna pretende conseguir dominar el poder de la Invocación Definitiva, el único Aeon que tiene el poder suficiente para destruir a Sin, a pesar de que eso le costará la vida. Por desgracia, todo convocador que invoca su poder, muere irremediablemente, aunque Yuna no piensa echarse atrás por ello. Ni siquiera cuando descubra la terrible verdad que se oculta tras la orden sagrada de Yevon, olvidará su deber con la gente de Spira, y seguirá decidida a sacrificarse por aquello en lo que cree.

AURON

Auron es el legendario guardián del convocador Braska, conocido en todo el mundo como el mejor de todos los guardianes tras proteger al padre de Yuna en su tarea de destruir a Sin. Pero tras realizar semejante hazaña, Auron desapareció misteriosamente de la faz de Spira, llegando de algún modo incomprensible hasta Zanarkand, donde se ocupó de Tidus como tutor. Al parecer, durante el tiempo que pasó como guardián, conoció al que sería su compañero de aventuras, Jecht, quien le pidió que cuidara de su hijo si algo le ocurriese. Será precisamente Auron, quien enviará a Tidus al mundo de Spira, dejándole entrar en el interior de Sin cuando éste ataque Zanarkand.
De todos los personajes Auron es el que mayor edad tiene, aunque los años no parecen haber afectado su excelente capacidad para luchar, por lo que sigue siendo el guerrero más temido de Spira.
En cuanto a su personalidad, Auron es un hombre muy reservado, que prefiere guardarse para sí toda información que no sea estrictamente necesaria que sus compañeros conozcan. Su respuesta habitual ante preguntas que sencillamente no le apetece contestar es –No es asunto tuyo...-. Aunque no desprecia a Yevon, sabe de sobra la hipocresía que se oculta tras las altas esferas de la organización, por lo que no quiere volver a relacionarse con las cúpulas de mando. A pesar de todo, en el fondo es una gran persona, que aprecia mucho la amistad y a quienes considera sus amigos. Simplemente, no sabe como expresar sus sentimientos.

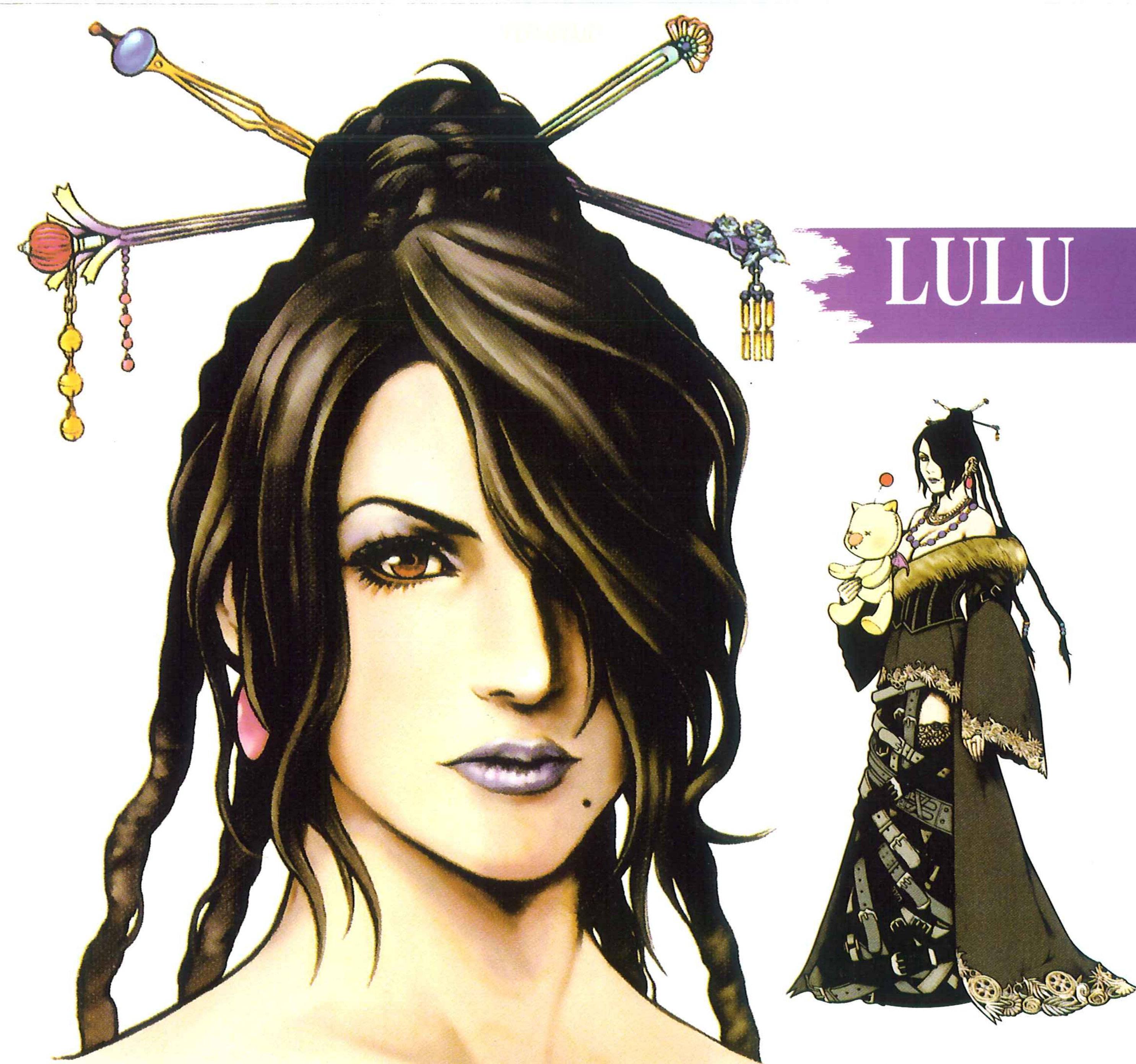
sus secretos

Tras Tidus, Auron es quien más secretos oculta, ya que aunque no se lo ha confesado a nadie murió hace diez años tras la destrucción de Sin a manos de Yunalesca. Por su condición de No Enviado pudo llegar hasta Zanarkand para cumplir el sueño de su amigo Jecht, y ahora planea cumplir su último deseo y libarle del sufrimiento de ser Sin. En lo que respecta a Yuna, espera que acabe con la tradición de emplear la Última Convocación para acabar con Sin, labrando así al mundo para siempre de sacrificios inútiles y falsas esperanzas.









LULU

Sin duda Lulu es el personaje visualmente más impactante del Final Fantasy X. Se trata de una exuberante mujer de ojos rojos y cabello negro que ha dedicado su vida a ser guardia de convocadores. De hecho Yuna es la tercera invocadora para la que sirve como guardián, aunque sus dos primeras experiencias acabaron en un terrible fracaso, e incluso uno de dichos convocadores acabó perdiendo la vida. Pero con Yuna las cosas son muy distintas, ya que prácticamente crecieron juntas y Lulu la considera como su hermana pequeña, por lo que se ha jurado a sí misma que no piensa permitirse fracasar esta vez. Por ello, la acompaña donde sea y dado que en principio, o al menos hasta la llegada de Rikku, es la única mujer guardiana, Lulu es quien más apegada está a su amiga.
Su personalidad es muy madura, y emocionalmente es el personaje femenino más fuerte que ha aparecido en un Final Fantasy. Lulu siempre está segura de lo que tiene que hacer, e incluso si se haya perdida, no se deja dominar por sus emociones.
De entre todos los otros personajes, es Wakka hacia quien se siente más unida, pero malas experiencias en el pasado, han hecho que prefiera no unir emocionalmente a ningún otro hombre, para evitar sentirse herida o vulnerable de nuevo. Sin embargo, Wakka es la única persona capaz de hacerla enfadar, y también la única hacia quien muestra sus verdaderos sentimientos.
Su principal habilidad es la magia ofensiva, que utiliza a través de un simpático muñeco de peluche con forma de Mogle, que anima mágicamente como si fuese una marioneta.
Como nota anecdótica, su atractivo aspecto y su atrevida manera de vestir han atraído a una enorme cantidad de pretendientes.

sus secretos

Lulu no tarda demasiado tiempo en explicar que perdió a su amor Chappu, el hermano de Wakka cuanto este trato de enfrentarse a Sin y desde entonces se ha hecho mucho más fuerte para evitar ser herida de nuevo.

WAKKA

De entre todos los personajes del Final Fantasy X, sólo Wakka supera a Tidus en lo que se refiere a aspecto estrafalario. Al igual que Lulu, ha decidido dedicar su vida a trabajar como guardián de los convocadores y también pretende acompañar a Yuna en su difícil viaje. Para Wakka, Yuna es como una hermana pequeña, ya que prácticamente se criaron todos juntos, y no piensa permitir que le ocurra nada malo. Pero además de guardián, Wakka tiene una enorme afición que le consume casi todo el tiempo, y no es otra que la de capitanear el equipo de Bliztball de la isla de Besaid. De hecho, llevan varios años intentando ganar la copa del campeonato de Luca, pero por desgracia el equipo no parece ser lo suficientemente bueno y nunca han conseguido ganar ni siquiera el primer partido. Wakka ya ha tenido una oportunidad de probarse a sí mismo como guardián, pero tuvo demasiados problemas personales para poder triunfar como guardia o como jugador de Blizt. Cuando conoce a Tidus enseguida siente un extraño lazo hacia él, y muy pronto se hacen buenos amigos.
Wakka siente un odio especial hacia los Al Bhed, ya que al ser enormemente religioso y seguir a rajatabla las enseñanzas de Yevon, detesta a todo aquel que utilice máquinas.

Sus habilidades de combate son realmente sorprendentes, en especial porque elige como arma balones de Blitz que lanza fuertemente sobre sus adversarios.

sus secretos

Aunque se descubre muy tempranamente, Wakka tenía un hermano menor llamado Chap que murió combatiendo a Sin. Ya que se apartó de las enseñanzas de Yevon y utilizó un arma Al Bhed, ahora odia mucho más que porque simplemente ignoren las enseñanzas. Al parecer Tidus se parece mucho a su hermano muerto, y esa es la razón de que le trate con tanta familiaridad nada más conocerle. Siente una unión muy fuerte hacia Lulu, pero no quiere intentar entablar una relación con ella ya que era la pareja de su hermano.



RIKKU



De entre todos los personajes jugadores, Rikku será la primera con la que Tidus se encuentre en el mundo de Spira. Joven y alocada, Rikku es una chica que nunca puede quedarse quieta en un sitio, y siempre está de un lado para otro o haciendo algo. Es muy bonita, aunque sueña con tener un cuerpo tan exuberante y desarrollado como Lulu cuando tenga unos años más. Su característica física más curiosa es el hecho de que tiene los ojos en forma de espiral.

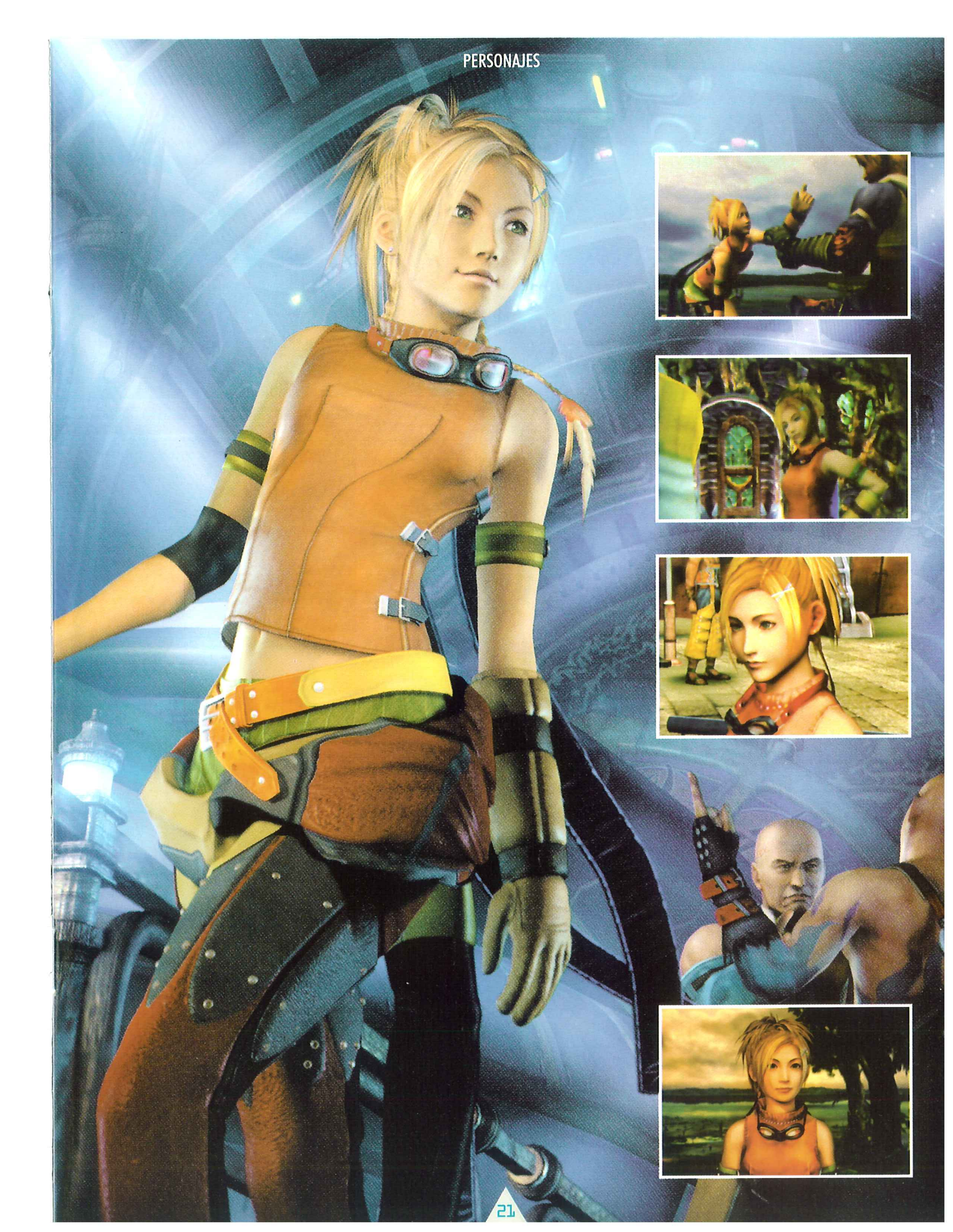
Rikku pertenece a la tribu de los Al Bhed, un grupo que no sigue las enseñanzas de Yevon al emplear máquinas y tecnología. De hecho, ella es toda una experta en el campo de la mecánica, y permitirá al grupo componer sus propias armas.

Nada más conocer a Tidus, no tardará en trabar amistad con él, pero el destino se encargará de que se separen y de que no vuelvan a encontrarse hasta mucho más tarde. Se unirá al grupo como guardia tras atacar a Yuna con una extraña maquinaria, a la que derrotarán Tidus y Wakka. Desde el principio se siente muy unida a Yuna, a quien trata como a la hermana que nunca ha tenido.

Rikku le tiene un miedo terrible a los truenos y relámpagos, ya que cuando era pequeña su hermano la impactó por error con un conjuro eléctrico mientras se bañaba.

sus secretos

Rikku es la hija de Cid, líder de los Al Bhed y tío de Yuna, lo que convierte a Rikku en la prima de la joven convocadora. En realidad lo que intenta es secuestrar a Yuna para impedirle que llegue a Zanarkand y consiga la última invocación, lo que la matará sin duda.





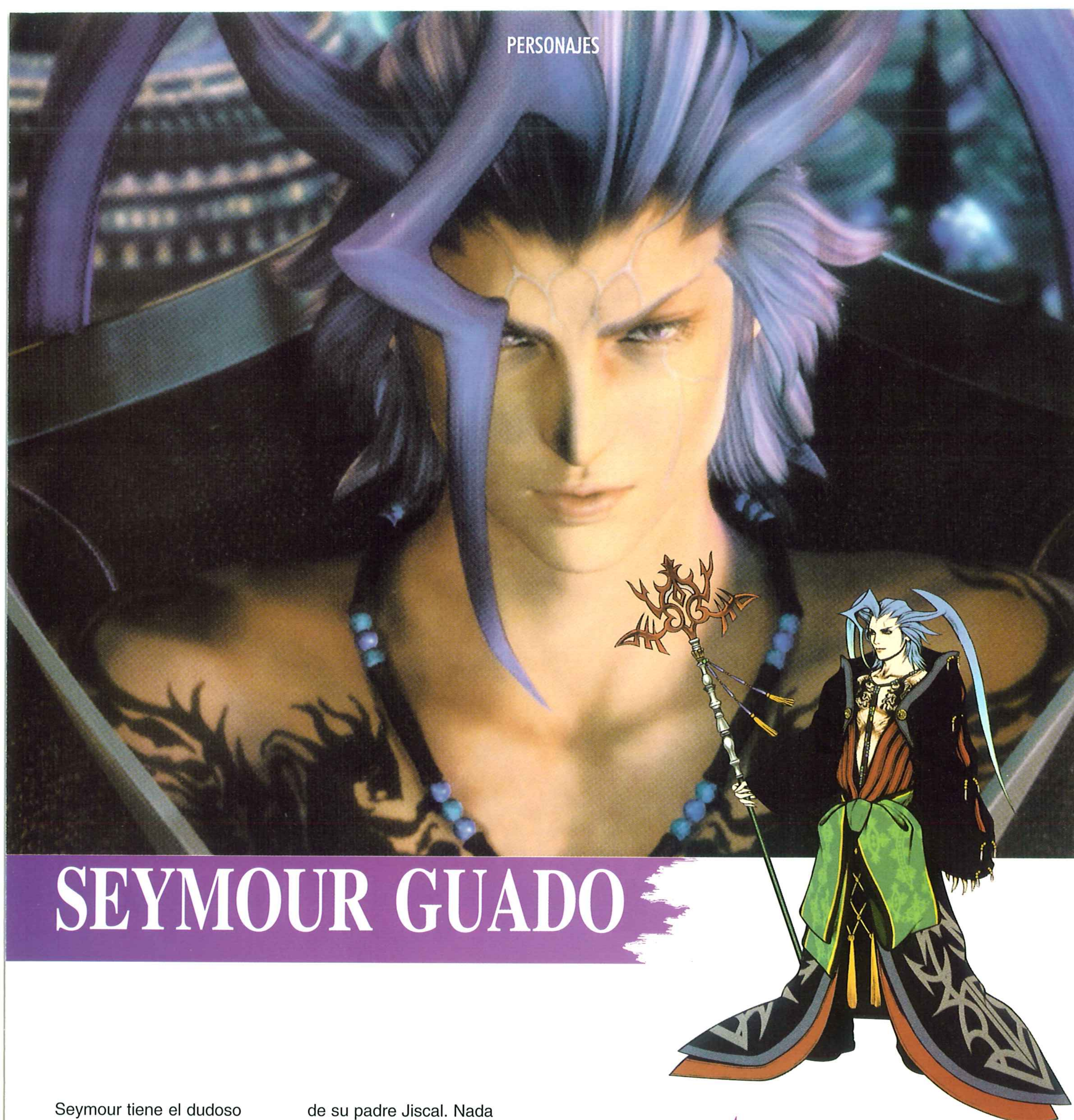


KHIMARI RONSO

Khimari es el único miembro del grupo que no pertenece a la raza humana. Khimari es un Ronso, una raza de enormes hombres león con la piel azulada y cuernos en su cabeza. Sin embargo Khimari tiene un par de características que lo diferencian mucho del resto de los miembros de su raza. Para empezar, es excepcionalmente pequeño en comparación a la media de los Ronso, que le sacan más de una cabeza. Además tiene el cuerno de su frente roto, lo que representa un enorme deshonor para su tribu. Junto a Wakka y Lulu, ostenta el titulo de tercer guardián de Yuna. De hecho, es Khimari quien trajo a la chiquilla a Besaid tras la muerte de su padre y se ocupó de ella desde entonces. Cuando conoce a Tidus no siente demasiada simpatía hacia él, pero el paso del tiempo hará que acabe tomándole cariño al alocado joven.
Es un sujeto muy silencioso, y solo habla cuando le es totalmente necesario. De hecho, hasta prácticamente la mitad del juego permanecerá en silencio sin entender necesario decir nada. Como todos los Ronso, es muy competitivo en combate, y siempre está intentando mejorar sus habilidades y aprender técnicas nuevas. De este modo, Khimari entra dentro del arquetipo de mago azul, es decir, un guerrero capaz de imitar las habilidades y poderes de los monstruos.
A lo largo de su camino se encontrará en varias ocasiones con un guerrero Ronso llamado Biran, con quien mantiene una terrible rivalidad.

sus secretos

En realidad Khimari se enfrentó al campeón de su tribu Biran, quien le derrotó y humilló rompiendo el cuerno de su frente. Al marcharse avergonzado de Gagazet, se topó con Auron quien le pidió que cuidara de Yuna y la llevara a la isla de Besaid. Sin embargo, se encariñó con la jovencita en el viaje, y cuando esta le pidió que se quedase con ella en Besaid, Khimari no supo cómo decirle que no.



SEYMOUR GUADO

Seymour tiene el dudoso honor de ser el antagonista del juego y será el principal encargado de hacerle la vida imposible a Tidus y Yuna. Es un mestizo de Guado, una raza de hombres árbol y de ser humano, lo que desde pequeño hizo que fuese un paria para ambas razas. Sin embargo, consiguió llegar a ser líder de los Guado y uno de los cuatro maestros sagrados de Yevon tras la muerte de su padre Jiscal. Nada más ver a Yuna desea convertirla en su esposa, y tras encontrarse con ella le propone enseguida un matrimonio de conveniencia por el bien de Spira. Sus poderes son enormes, y no solamente es un gran mago, sino que además controla el poder de una de las más fabulosas invocaciones: Anima, el Aeon oscuro.

sus secretos

En realidad Seymour perdió a su madre cuando era niño al convertirse ésta en Anima. Tras saborear el verdadero poder, empezó a desear obtener más y más, para lo que incluso llegó a asesinar a su propio padre Jiscal. Tras morir y permanecer como un no enviado en Spira, espera poder "salvar" al mundo convirtiéndose él mismo en Sin y matando a todos los seres vivos, para que la espiral de muerte acabe por fin y todo quede en paz. Su intención de casarse con Yuna, no es otra que la de crear un fuerte lazo con ella y poder ser empleado como el Aeon de su última invocación.

OTROS PERSONAJES



JELINDA

Es una joven sacerdotisa de Yevon que viaja por todo el mundo haciendo peregrinaje y ayudando a la gente. En varias ocasiones se cruzará con Yuna y sus guardianes, entablando una buena amistad con ellos.

LUZZU

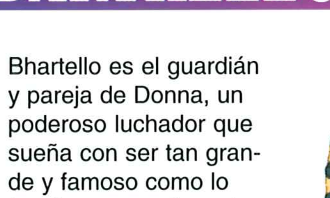
Como miembro de alto rango de Los Cruzados, Luzzu combate a Sin y a sus semillas allá donde aparecen. Es amigo de la infancia de Wakka y de Lulu, y la persona que convenció al joven Chappu de unirse a Los Cruzados y combatir a Sin.



DONNA

Donna es una joven convocadora que mantiene una intensa relación de rivalidad con Yuna. La detesta por ser la hija del gran convocador Braska y por el modo en el que la gente la admira por ello. Sin embargo, en el fondo es una gran mujer con buenos sentimientos, simplemente no soporta quedarse atrás. Está enamorada de su guardián Bhartello.

BARTHELLO



Bhartello es el guardián y pareja de Donna, un poderoso luchador que sueña con ser tan grande y famoso como lo fue Auron, a quien admira completamente. A pesar de su apariencia, es un hombre muy inteligente.



GATA

Es el joven compañero y aprendiz de Luzzu. Desea siempre entrar en combate contra Sin, pero a veces demuestra ser demasiado imprudente por su costumbre de correr riesgos.





O'HAKA

O´haka se hace llamar a sí mismo "el magnífico mercader", y es otro viajero que como nuestros protagonistas cruzará las tierras de Spira. Su objetivo es convertirse en el mercader más grande del mundo, pero aún le queda un enorme camino que recorrer.

GUÍA DEL JUEGO



ZANARKAND, EL PRINCIPIO DEL SUEÑO

En esta parte no hay mucho que hacer, ya que todo esta más o menos prefijado. Nada más tomar el control de Tidus sal del barco y habla con los fans. Elige el nombre del protagonista y baja por la calle hasta entrar en el estadio. Tras ver la presentación del juego, sigue a Auron y acabarás en un combate contra las semillas de Sin. Sólo tienes que destruir a las que se encuentren delante para poder seguir avanzando. Finalmente, te enfrentarás a un enorme monstruo. Asegúrate de hacer correctamente el especial de Auron y acabarás con todas las pequeñas criaturas. No te preocupes por curarte, ya que la enorme semilla de Sin sólo ataca con conjuros de gravedad que te quitan porcentuales de vida, sin poder llegar a matarte nunca. Tras acabar con ella, graba para recuperar puntos de vida y avanza hasta catapultarte al siguiente combate. Espera a que Auron te diga que ataques a la maquinaria y con tres o cuatro golpes la harás estallar. Ahora te espera otra larga secuencia, en la que lo único que tienes que hacer es bajar hacia la izquierda y empezar propiamente el juego.

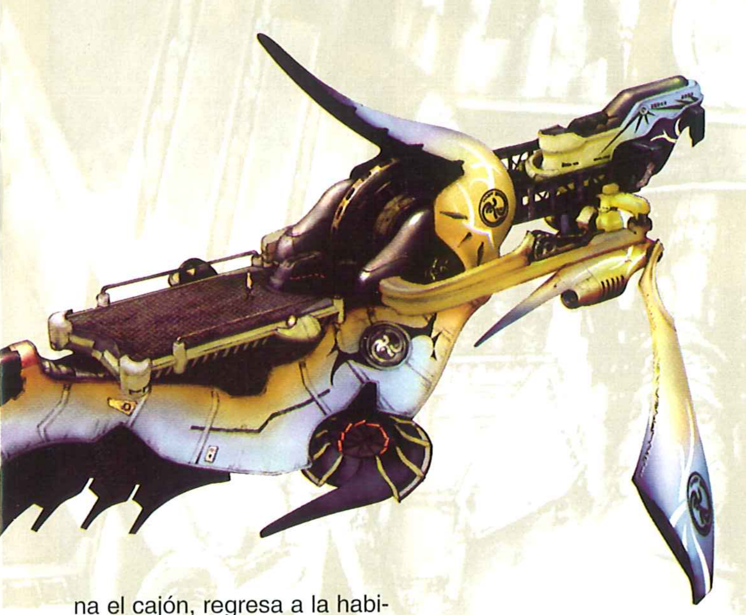




LA LLEGADA A SPIRA, EL TEMPLO DE BAAJ

De nuevo con el control de Tidus, nada hacia la izquierda y busca en la plataforma un cofre. No te extrañes demasiado si ves un extraño texto ilegible, ya que aún no puedes descubrir lo que te está diciendo. A la izquierda antes de pasar la pantalla, coge otro cofre. En la siguiente pantalla sigue el puente primero hacia la izquierda y luego avanza, lo que desencadenará una nueva secuencia. Ataca rápidamente a uno de los peces monstruosos, tras lo cual aparecerá un monstruo de mayor tamaño al que no podremos derrotar. Atácale un par de veces y cuando tu vida este muy baja, usa una poción para recuperarte. Tras quitarle 100 puntos de vida, escaparás en una nueva secuencia.
Sigue hacia delante, pasa a la siguiente sala y acércate al centro de la habitación. Para conseguir los dos componentes necesarios para encender el fuego, primero entra en la habitación contigua y exami-





na el cajón, regresa a la habitación central y entra por la única puerta que te queda. Sube las escaleras y recoge en la planta marchita que hay en el jarrón. Antes de regresar a la habitación central, puedes optar por seguir subiendo y recoger los dos cofres del piso de arriba. Tras encender el fuego, serás atacado por una nueva bestia, aunque seguirá siendo un combate predestinado a ganar. Simplemente ataca sin parar y cúrate cuando lo necesites. Tras unos turnos llegará y Rikku te ayudará en el combate, especialmente lanzando granadas.

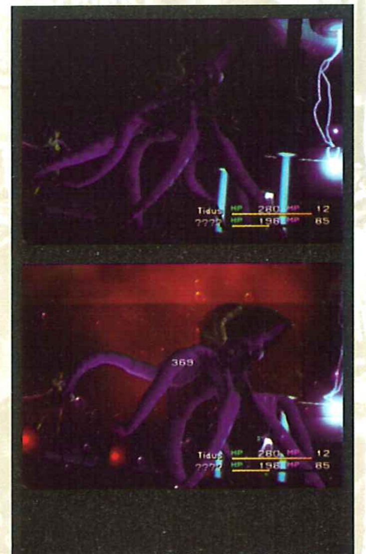




EL BARCO AL BHED
EL DESCUBRIMIENTO SUBMARINO

Una vez en el barco, habla con Rikku para que te explique como funciona el sistema de experiencia y lánzate al agua. Como ya te habrás dado cuenta, tu objetivo será siempre alcanzar el punto rojo, por lo que a partir de ahora no seré tan detallista con las direcciones. Primero dirígete hacia el punto rojo manteniendo pulsada la X para sumergirte. Entra en la instalación, sigue a través del pasillo y activa la maquinaria de energía. Tras ello sal y prepárate a enfrentarte al verdadero primer enemigo de fase.



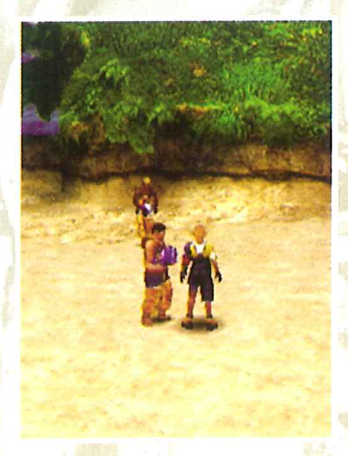


ENEMIGO: TROS

PV: 2.200
AP: 8
Robo: Granadas
Debilidad: Ninguna

No es un combate muy difícil, como cabe suponer. Simplemente ataca con Tidus y emplea granadas con Rikku, y cuando tu vida este muy baja, usa pociones. Lo único que debes de recordar es utilizar las acciones especiales cuando Tros se retire hacia la parte de atrás. La primera vez selecciona esperar con Tidus, lo que te repondrá un poco de tus puntos de vida, y lanza una granada con Rikku. La segunda vez, selecciona ataque en pinza y tus personajes se pondrán cada uno a un lado impidiéndole repetir su ataque especial.

Regresa al barco y habla un par de veces con Rikku, y tras un par de revelaciones caerá al agua y se te dará la posibilidad de grabar.



LA LLEGADA A BESAID

Tras la animación, no te dirijas directamente hacia los jugadores de Blizzbal, examina primero la zona de la izquierda donde encontrarás objetos muy importantes. Habla con Wakka, pero en lugar de seguirle como te sugiere, habla primero con los jugadores para que te den un par de regalos. Avanza hasta que te tire al agua y sigue hacia el punto rojo junto a Wakka. Ten cuidado ya que su posición puede resultar engañosa, ya que aunque está marcado a tu izquierda, la manera de llegar hasta allí es ir primero por la derecha. Avanza sin demasiados problemas hasta el pueblo y una vez allí tendrás libertad de movimiento. Habla con todo el mundo y recoge todos los cofres, incluyendo los que se encuentran en el camino oculto entre las dos casas centrales de la izquierda. Una vez en el templo, mira las estatuas de los invocadores y regresa hasta la casa de Wakka. Duerme y dirígete al templo, donde descubrirás que la convocadora tiene problemas. Prepárate a enfrentarte al primer Claustro de los Enigmas.









CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: BESAID

Antes de nada empezaré explicando como funcionan los Claustros, ya que nos encontraremos varios a lo largo del juego. Debemos recoger esferas y llevarlas de un sitio a otro del laberinto colocándolas en los huecos que se encuentran preparados para ello. De este modo, se abrirán nuevos caminos o aparecerán nuevas esferas. Hay tres tipos de esferas: las propias de cada templo, las esferas de glifos y las esferas de destrucción. Aunque es posible resolver cualquier claustro sin utilizar las esferas de destrucción, éstas se utilizan para encontrar un objeto secreto en cada uno de los templos, normalmente de gran importancia.

1- Examina el glifo en el muro de delante, creando un nuevo glifo a la izquierda.
2- Examina el glifo de la izquierda y baja por las escaleras que aparecerán.
3- Recoge la esfera que hay en el pedestal y úsala en la puerta para abrirla.
4- Vuelve a recoger la esfera y ponla en el hueco que encontrarás un poco más adelante en el pasillo. Se abrirá una puerta revelando la esfera de destrucción de la zona, pero no la cojas aún.
5- Sigue hacia adelante y examina las escrituras de la pared de la izquierda, que formarán un nuevo glifo. Examina el glifo para abrir una nueva puerta.
6- Entra en el interior de la puerta recién abierta y coge la esfera de Besaid.
7- Lleva la esfera de Besaid al pedestal que hay enfrente de la puerta que acabas de abrir.
8- Recoge ahora la esfera de la destrucción y colócala en el sitio donde has recogido la esfera de Besaid. De este modo reventará la pared del final del pasillo revelando un cofre secreto, en el que encontrarás un bastón para Yuna.
9- Vuelve al pedestal donde dejaste la esfera de Besaid y empújalo hasta el final de la habitación, y habrás acabado tu primer claustro.

LA MARCHA DE BESAID

Tras encantarte con Yuna, a partir de este punto, casi todo es historia, y tu control de Tidus será muy limitado. Primero sal del templo para ver la invocación de Yuna y por la noche habla primero con el equipo y después con ella. Por la mañana, busca en la habitación el volumen de Al Bhed número 2. Sal al exterior y Wakka te entregará la espada de su hermano. Ahora Yuna y Lulu se habrán unido al grupo también, y podrás salir hacia la playa para coger el barco. En el camino te encontrarás con algunos monstruos, pero los combates serán a modo de tutorial. Tras avanzar un rato, Khimari se lanzará sobre ti para medir tu fuerza.



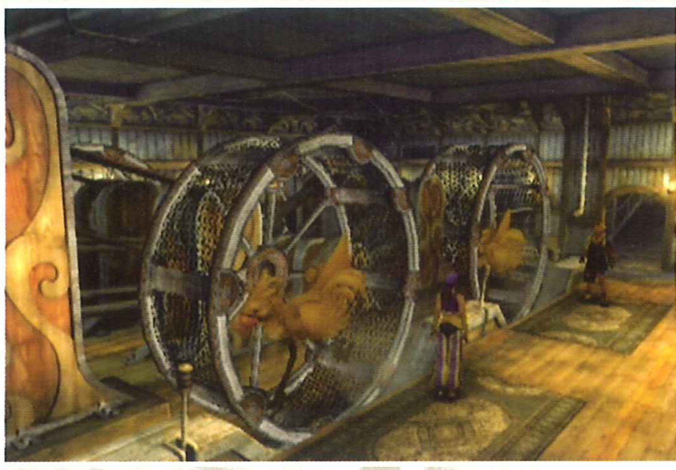
ENEMIGO: KHIMARI

PV: 750
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

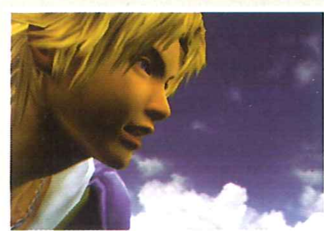
No te preocupes mucho por el desarrollo del combate, ya que está preparado para que lo ganes. Utiliza la habilidad animar nada más empezar y no dejes que tu vida baje por debajo de 100, o Khimari puede llegar a matarte de un solo golpe.

Cuando llegues finalmente a la playa, habla con la gente del pueblo para recibir sus regalos y sube después al barco.









UN TRANQUILO VIAJE POR MAR, EL SS LIKI

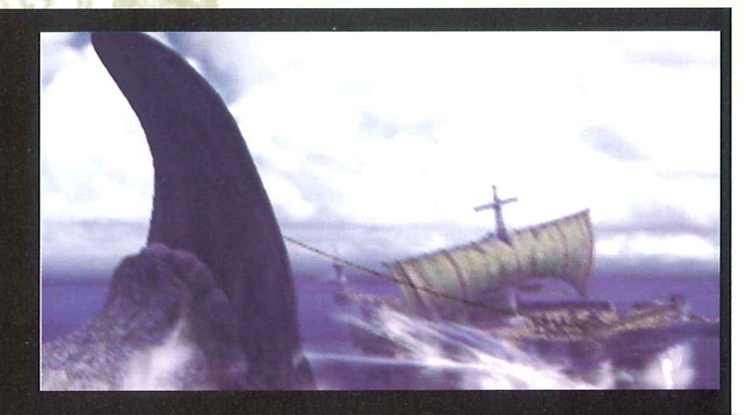
En el barco tienes un montón de cosas a hacer y un motón de personas con las que hablar. Primero hazlo con Wakka que te contará cosas sobre Yuna, y después baja al puente inferior y préstale dinero al comerciante O´Haka, ya que posteriormente te venderá objetos muy raros a bajos precios. Cada vez que veas al comerciante y puedas prestarle dinero, invierte un poco con él. Entra en la sala de máquinas tirada por chocobos y coge el volumen de Al Bhed número 3. Sube arriba y entra en la cabina, donde puedes encontrar un remedio y una poción. Por cierto, habrá una cada vez que entres hasta que tengas 20. Ahora habla con Yuna y prepárate para un combate difícil.







ENEMIGO: SIN



PV: 2000
AP: 10
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

ESCAMAS DE SIN

PV: 200
AP: 2
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna



Tu objetivo aquí es atacar a la aleta de Sin que sobresale del agua, pero a causa de la distancia sólo podrás hacerlo con la magia de Lulu, la pelota de Wakka y la invocación de Yuna. Primero de todo acaba con dos de las tres escamas que te atacan en el barco, pero no hagas nada con la tercera, ya que Sin volvería a lanzarte tres. Utiliza preferiblemente a Tidus para curar al grupo con pociones mientras atacas con Lulu y Wakka a la escama. Cuando le queden sobre los 1.000 puntos de vida, llama a Valefor y remata la faena.

ENGENDRO DE SIN ECHUILLES



PV: 2000
AP: 12
Robo: Nada
Debilidad: Oscuridad

Nada más empezar el combate, usa el Ataque Oscuro de Wakka para dejar ciego al engendro. Ataca primero a los monstruos que nadan a su alrededor y después dale con todo lo que tengas. No dejes nunca que tus puntos de vida disminuyan por debajo de 200 o puede llegar a matar de un solo golpe a ambos. Recuerda que si pierde el estado de ceguera, debes volver a utilizar el Dark Atack de Wakka.







KILIKA
Y LA DANZA DE LOS MUERTOS

Nada mas llegar a Kilika dirígete hacia el oeste para ver a Yuna enviar las almas de los muertos al Más Allá. A la mañana del día siguiente, explora un poco el pueblo antes de reunirte con Wakka. Al oeste de la posada encontrarás a una niña pequeña en peligro. Sálvala y entra en el bar, donde te espera una recompensa por semejante acto y el Volumen 4 de Al Bhed. Habla ahora con Wakka y ves al bosque de Kilika. Allí verás un monstruo enorme en el camino, con el que podrás optar por no luchar. De todos modos, ésta es la mejor estrategia de combate.

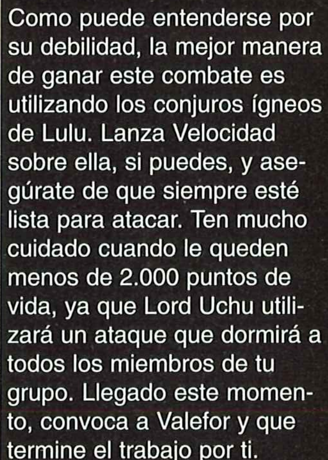




ENEMIGO: LORD UCHU



PV: 4649
AP: 40
Robo: Nada
Debilidad: Fuego



Como puede entenderse por su debilidad, la mejor manera de ganar este combate es utilizando los conjuros ígneos de Lulu. Lanza Velocidad sobre ella, si puedes, y asegúrate de que siempre esté lista para atacar. Ten mucho cuidado cuando le queden menos de 2.000 puntos de vida, ya que Lord Uchu utilizará un ataque que dormirá a todos los miembros de tu grupo. Llegado este momento, convoca a Valefor y que termine el trabajo por ti.

Tras derrotarle, Luzzu te dará un elixir como recompensa. Busca bien por todos los caminos del bosque antes de salir hacia la siguiente sección, ya que hay bastantes objetos interesantes en esta zona. Cuando ya los tengas todos, sube hacia arriba y gira a la izquierda, ya que tras un rodeo encontraras allí la salida. Antes de seguir subiendo por las escaleras, asegúrate de grabar tu partida y recuperar a tu grupo, ya que te espera otra lucha contra un nuevo enemigo de fase.



ENGENDRO DE SIN GENEAUX



PV: 3.000 Cuerpo 450 Tentáculos
AP: 53
Robo: Nada
Debilidad: Fuego

Ya que vuelve a ser un enemigo débil contra fuego, lanza Velocidad sobre Lulu y úsala para atacar primero a los tentáculos y posteriormente al cuerpo. No intentes atacarle físicamente mientras tenga el cuerpo cerrado o no conseguirás hacerle verdadero daño. Si tienes muchos problemas, recuerda que Valefor, como cualquier convocación, es capaz de ayudarte mucho en estas situaciones.

Tras acabar con él, sube hasta el templo y prepárate para tener un par de encuentros con algunos personajes. Tras conversar un rato, acabarás siendo introducido por Donna en un nuevo claustro.





CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: KILIKA

1- Recoge la esfera de Kilika de la pared de la izquierda y colócala en la puerta. Una vez que arda, vuelve a recogerla.
2- Entra por la puerta y pon la esfera de Kilika en la pared norte para que aparezca la esfera del Glifo.
3- Cambia de posición la esfera de Kilika y toca el Glifo, con lo que abrirás un muro.
4- Recoge la esfera del Glifo y ponla en el otro lado.
5- Entra en la cámara llena de fuego y coge la esfera de Kilika para ponerla en el pedestal.
6- Regresa a la habitación de antes y recoge la esfera del Glifo, vuelve a la habitación del fuego y ponla en la pared para abrirla.
7- Pon la esfera de Kilika en el pedestal y pulsa el Glifo que hay en el suelo de la habitación de fuego para teletransportar el pedestal allí. Recoge la esfera de Kilika del nuevo hueco y ponlo en el que se encuentra cerca de la puerta.
8- Coge la esfera de Destrucción y ponla en el hueco donde estaba el fuego, que revelará el cofre secreto.
9- Recoge la esfera de Kilika de al lado de la puerta y sal. Felicidades, otro claustro terminado.

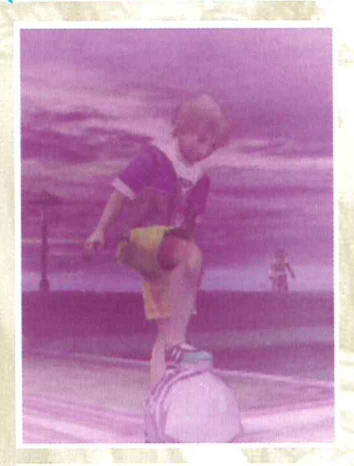
Una vez finalizado el claustro, serás trasportado al exterior del templo para ver una nueva secuencia. Regresa ahora al puerto y vuelve a subir al barco.





UNA NOCHE EN EL SS LIKI CERCA DE LUCA

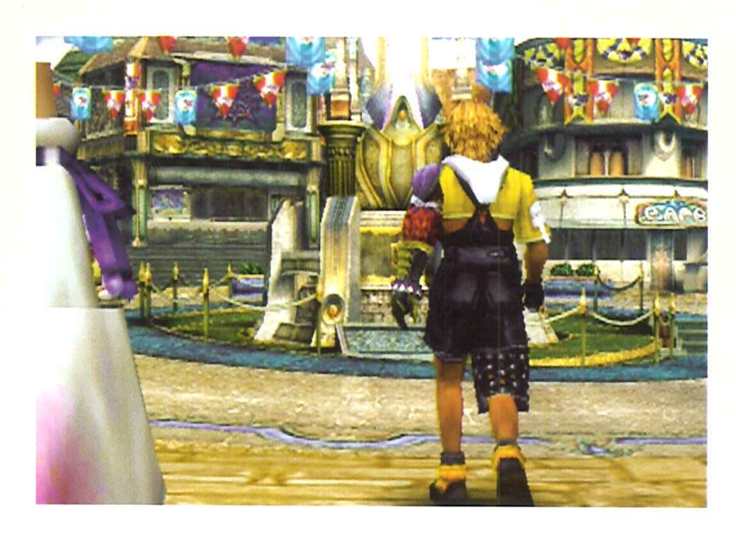
Retomarás el control de Tidus esa noche en el barco. Casi todo lo que puedes hacer es opcional, pero para enterarte mejor de como marchan las cosas, sube primero al piso superior tres veces. También puedes prestarle dinero a O´Haka, si has conseguido suficiente a lo largo de tu exploración del bosque de Kilika. Cuando acabes, ves a hablar con Yuna y los jugadores de Blizt y graba la partida. Ahora ves a la pelota de Blizt que hay en la proa del barco, y pulsa correctamente las direcciones que te indiquen en la pantalla. Si lo haces correctamente, conseguirás dominar el Tiro de Jecht, que te será vital para ganar algunos partidos de Blizt posteriores. Ves ahora a hablar con Yuna y habrás superado esta parte del juego.

















LUCA Y EL SECUESTRO DE YUNA

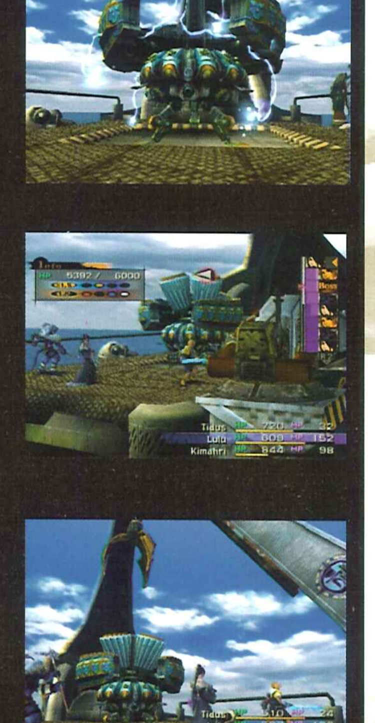
Al llegar a Luca presenciarás una serie de animaciones y secuencias que acabarán devolviéndote el control de Tidus poco antes del primer partido de Blizt. Yuna irrumpirá en los vestuarios con la noticia de que Auron ha sido visto por los alrededores y te pedirá que la acompañes a buscarle. Es un buen momento para explorar la ciudad un poco, comprar objetos o animaciones en el museo de recuerdos. Asegúrate especialmente de mirar por la zona del puerto, ya que hay varios cofres ocultos tras las cajas. Finalmente entra en el bar que te indica el punto rojo, donde tras una nueva secuencia descubrirás que Yuna ha sido secuestrada. Empleando sólo a Khimari, Lulu y Tidus regresa al puerto luchando contra los robots centinelas que los Al Bhed habrán dejado en el camino. Recuerda que la magia de relámpagos de Lulu resulta perfecta para acabar con enemigos mecánicos. Al llegar al barco, te enfrentarás a un enorme androide.

ENEMIGO: OBLITZERATOR

PV: 6.000
AP: 36
Robo: Nada
Debilidad: Electricidad

Este combate puede resultar mucho más fácil de lo que parece si sabes lo que tienes que hacer. Nada más empezar el combate, lanza Velocidad sobre Lulu y haz que ésta utilice sus conjuros eléctricos sobre la grúa situada a la derecha del androide. Tras dos o tres impactos la grúa se activará y Tidus podrá usar una acción especial para acabar de golpe con el enemigo. Mientras se activa, utiliza a Khimari y a Tidus para curarte o atacar al monstruo.

Tras recuperar a Yuna, prepárate para tu primer partido de Blizt contra el equipo de Luca.







UNA FINAL INESPERADA

Lo más recomendable es grabar y leer todas las instrucciones de como jugar a Blizt antes del partido, pero para ganarlo lo más recomendable es mirar las recomendaciones de la sección de Blizt. Recuerda que hagas lo que hagas, en el minuto tercero del segundo tiempo Tidus será sustituido por Wakka por petición popular, por lo que deberías tener ventaja en tu marcador antes de ese momento. Sin importar cuál sea el resultado, unos monstruos acuáticos atacarán el estadio. Tendrás que hacer una serie de combates en tu camino hacia la salida, aunque no te serán en absoluto problemáticos. Al final tomarás el control de Auron y te enfrentarás a una de las bestias que atacan el estadio, tras lo cual se te unirán Tidus y Wakka para un nuevo combate. Tras ganarlo, Seymour hará acto de aparición y destruirá a los monstruos utilizando su Aeon Anima.
Otro rato de secuencias y recuperarás el control de Tidus, a quien se ha unido ya Auron. Encamínate hacia el puente de salida de la ciudad y habla con Yuna.









EL LARGO CAMINO DE MI'THEN

Nada más comenzar, regresa por donde has subido y recoge el cofre de la esquina. Prepárate porque te encuentras en uno de los caminos más largos del juego, y te esperan multitud de combates. Mientras avanzas te encontrarás con varias secuencias conforme te acerques a las ruinas de los lados del camino que te narrarán parte de los acontecimientos históricos del mundo de Spira. Además, hay multitud de cofres ocultos en los huecos, por lo que sería muy recomendable explorarlos todos. Tras avanzar un rato, te encontrarás con una apertura a la derecha en el que podrás enfrentarte a una convocadora en un combate de Aeones. Ella utilizará a Ifrit, por lo que tu te verás obligado a utilizar a Valefor. Saca provecho de su velocidad y utiliza la habilidad de escudo cuando creas que va a utilizar un ataque potente. Si consigues ganar, te recompensará con un objeto especial que permitirá a tus aeones aprender nuevas habilidades. Continua avanzando y entrarás en una posada Al Bhed regentada por el señor Rin. Después de las secuencias, a la mañana siguiente te encontrarás con Rin en persona y cuando éste te pregunte si estás aprendiendo su idioma, contesta que sí y te recompensará con un volumen de Al Bhed. Sal fuera y prepárate a enfrentarte a un nuevo enemigo.

ENEMIGO: DEVORADOR DE CHOCOBOS

PV: 10.000
AP: 60
Robo: Nada
Debilidad: Fuego



Este enemigo no es demasiado difícil de vencer, pero puede resultar un hueso duro si no actúas debidamente. Ten muy presente que debes llevar la ofensiva del combate en todo momento, ya que si no, el Devorador utilizará un ataque especial que te derribará hacia la parte trasera del escenario y, si lo hace por segunda vez, finalmente te lanzará por un barranco haciéndote perder el combate. Si le causas el daño suficiente, el devorador caerá de espaldas y no podrá atacarte, pero utilizará magia para contraatacar cualquier ataque que lances sobre él. Si te ves muy presionado hacia una esquina, ataca lo suficiente y conseguirás hacerle retroceder tú. No intentes de todos modos lanzarlo tú por el barranco opuesto, ya que suele morir antes que conseguir tirarlo.

Si consigues acabar con él, se te recompensará con un paseo gratuito en chocobo, que aunque resulta completamente opcional, es muy recomendable aceptar. Podrás avanzar sin encuentros por la siguiente sección con el chocobo, y si buscas una marca con forma de pluma y le das al botón de acción, el enorme pájaro se pondrá a volar permitiéndote alcanzar cofres secretos. Al llegar al final del camino, en lugar de intentar pasar a través del puesto de guardia regresa por el camino de abajo, para conseguir unos cofres más y otro de las partes de las armas sagradas. Regresa por donde has venido y habla con los guardias.









LA TRÁGICA OPERACIÓN MI'IHEN

Cuando los guardias no te dejen pasar, aparecerá Seymour y te abrirá el paso. Sigue exactamente por el camino que te indican los soldados y ten cuidado con los enemigos que irán apareciendo. Trata de hablar con todos los soldados que puedas y busca en todas las secciones, ya que hay algunos cofres ocultos. No te preocupes por la zona que verás debajo, ya que aún no puedes acceder. Utiliza las plataformas para llegar a la zona superior de la pantalla y antes de salir, habla a la derecha con Luzzu si quieres descubrir más sobre Wakka y Lulu. Sube ahora hasta el campamento y prepárate tan bien como puedas, ya que se te presenta un combate difícil. Cuando estés preparado, habla con el sacerdote y dile que puede empezar la operación. Naturalmente, las cosas no saldrán como se esperaban, y acabarás teniéndote que enfrentar a un enorme engendro de Sin.



ENEMIGO: SINSPAWN GUI

PV: Cabeza 4.000 Cuerpo 12.000 Brazos 800
AP: en el segundo combate
Robo: Nada
Debilidad: Nada

Este puede ser un combate o muy difícil o muy lento, según decidas. El monstruo tiene cuatro partes donde ser golpeado, su cuerpo, su cabeza y en cada uno de sus brazos. Nada más empezar utiliza a Wakka y a Lulu para atacar primero la cabeza superior del ser, mientras que el tercer personaje los cura. Una vez acabes con ella, prepárate porque comienzan tus problemas. Atacar al centro físicamente no resulta efectivo ya que los brazos lo protegen, y sólo tras acabar con ambos será posible hacerlo físicamente. Pero el problema es que los brazos tardan mucho en ser destruidos, y cierto tiempo después de destruirlo, el monstruo los recrea con todos sus puntos de vida. De este modo, lo mejor es atacar mágicamente con Lulu, que causa siempre daño pleno, y emplear las convocaciones de Yuna siempre que tengas la ocasión.

Una vez vencido, y tras una de las animaciones más impresionantes del juego, los acontecimientos obligarán a Auron y a Yuna a unirse a Seymour contra otro XXXXXX.

ENEMIGO: SINSPAWN GUI

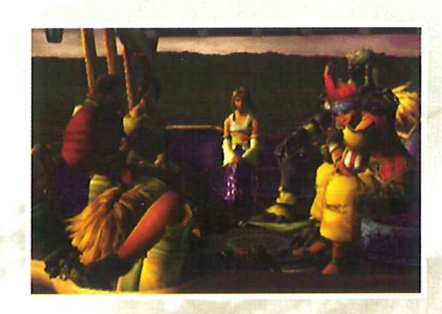
PV: Cabeza 1.000 Cuerpo 6.000 Brazos 800
AP: 1514
Robo: Nada
Debilidad: Nada

Más que un combate, con Seymour en el grupo esta lucha parece un juego de niños. Utiliza sus conjuros más poderosos directamente sobre su cuerpo central y estará acabado en unos turnos. Si tienes curiosidad y paciencia, utiliza el ataque especial de Seymour, ya que es la única ocasión del juego en el que podrás verlo. Lamentablemente, no lo tendrás mucho tiempo más en tu equipo.

EL CAMINO HACIA DJOSE

Después de unas cuantas secuencias más, las cosas volverán a su cauce habitual y podrás volver a controlar a Tidus. Habla con tus compañeros que estarán repartidos por la playa y sube por el camino hacia la montaña. Si necesitas curarte, habla con Shelinda que empleará su magia sobre ti. Sigue hacia delante y vigila los lados del camino, ya que encontrarás varios cofres ocultos. Al final hallarás una bifurcación, pero serás obligado a dirigirte al camino del templo de Djose. Antes de entrar, asegúrate de buscar por la zona convenientemente, ya que además de cofres, hay otro volumen de Al Bhed.





CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: DJOSE

1- Recoge las dos esferas de las paredes de la derecha y la izquierda y colócalas en la puerta del centro.
2- Coge las esferas en la siguiente habitación y ponlas en los huecos del muro de la derecha.
3- Empuja el pedestal con una esfera de Djose en él a la izquierda, lo que sobrecargará la esfera que lleva.
4- Recoge la esfera del pedestal y ponlo en el hueco a la derecha de la puerta.
5- Vuelve a coger las esferas que habías puesto en la pared de la derecha para sobrecargar la esfera y ponlas en el pedestal las dos.
6- Pulsa el Glifo del suelo para teletransportar el pedestal al centro de la sala, y empújalo a la habitación llena de electricidad. Úsalo como plataforma para llegar a la parte de detrás y empuja el pedestal de allí hasta el fondo.
7- Regresa y teletransporta el pedestal de nuevo a la sala. Usa todas las esferas para ponerlas en los huecos de las paredes y activar el símbolo completo que hay en el suelo. Recuerda que algunas están en la habitación por la que entraste.
8- Sube por el ascensor hasta el piso de arriba y empuja los cinco pedestales hasta su respectivo lugar.
9- Baja y examina el glifo que habrá aparecido en la pared, y obtendrás una esfera de Destrucción.
10- Vuelve a subir y coloca la esfera de destrucción en el pedestal para encontrar el cofre secreto.

Avanza hasta la habitación de la Fe y tendrás un nuevo Aeon a tu disposición. Atentos a la divertida escena entre Bhartelo y Auron.



EL CAMINO HACIA EL LAGO DE LA LUNA

Tras solucionar el problema del templo, regresa hacia la bifurcación de antes y sube por el camino de arriba hacia el lago de la luna. De nuevo, lo único que debes hacer es seguir el punto rojo y asegurarte de mirar en ambos lados, ya que hay cofres ocultos. A lo largo del camino tendrás un nuevo encuentro con varios personajes secundarios, como los rivales de Khimari, que te advertirán que los convocadores de la zona están desapareciendo. También verás de nuevo a la convocadora a la que te enfrentaste en el camino de M´ihen, quien volverá a retarte a un nuevo combate. En este caso, ella empleará a Ixión, por lo que te conviene mucho usar a Ifrit para ganar esta lucha. Finalmente llegarás hasta el lago, cerca del cual hay un pequeño campamento donde podrás comprar lo que necesites. Equípate correctamente con Tidus y Wakka, y habla con la pequeña criatura azul para subir en la enorme bestia y cruzar el lago. Por desgracia, Yuna será atacada por los Al Bhed, y deberás enfrentarte a un enorme robot.

ENEMIGO: EXTRACTOR

PV: 4.000
AP: 660
Robo: Nada
Debilidad: Trueno

Lo más recomendable para acabar este combate rápidamente es haberte equipado armas que tengan el elemento electricidad en ellas. Usa la Velocidad de Tidus nada más comenzar el combate y puedes estar seguro de que no te costará demasiado derrotarle.

Cuando llegues al otro lado, te encontrarás en un campamento muy parecido al de la otra orilla. Asegúrate de examinar los cofres y busca detrás de O´haka, donde hay un volumen de Al Bhed.

EL BOSQUE VIVIENTE, GUADOSALAM

Cuando dejes el campamento Rikku se unirá al grupo en extrañas circunstancias. Ahora podrás configurar tus armas y darles las habilidades que quieras. Tras el bosque llegarás a la ciudad de los Guado, donde te esperan varios acontecimientos. Examina la ciudad a tu gusto y cuando creas estar preparado entra en la mansión central. Te esperan una serie de acontecimientos en los que sencillamente tienes que hablar con el resto de los personajes. Tras la proposición de matrimonio por parte de Seymour a Yuna, dirígete al Mas Allá y habla con Lulu y





con Wakka, lo que conferirá a la espada ,que te entregó con anterioridad, nuevas habilidades. Habla ahora con Yuna y regresarás a Guadosalam. Habla con Lulu y síguela para volver a hablar con ella. No importa lo que respondas, ya que no cambia nada en la historia. Trata ahora de salir de la ciudad y te informarán de que Seymour ha salido hacia Macalania. Díselo al grupo y dirigios hacia allí.

EL PASO DE LOS TRUENOS

Tienes que cruzar el paso evitando ser golpeado por los rayos. Para ello, acércate a las enormes torres o pulsa la X cada vez que la pantalla se ponga en blanco, lo que te permitirá esquivarlos de un salto. Ten en cuenta de que si consigues esquivar muchos consecutivos, serás recompensado con objetos muy valiosos un poco más adelante. Cuando llegues a la posada Al Bhed, habla con Rikku y Rin aparecerá recompensándote con un nuevo volumen de Al Bhed. En este punto serás testigo de un par de secuencias, una dentro de la posada y otra un poco más adelante, pero no tienes que hacer realmente nada más que continuar.



EL BOSQUE DE CRISTAL DE MACALANIA

No hay mucho que contar de este lugar, simplemente avanza por las ramas por las cuatro pantallas que lo componen hasta salir. Ten cuidado con el tercero de los recorridos, ya que resulta un poco confuso y puede resultar difícil encontrar la salida. Para no confundirte, mira bien en el minimapa el camino semioculto del final del recorrido. En la cuarta y última pantalla de Macalania, recoge el volumen de Al Behd y graba, ya que te espera un difícil combate.

ENEMIGO: SPHEREIMORPH

PV: 12.000
AP: 3.240
Robo: Nada
Debilidad: Varia

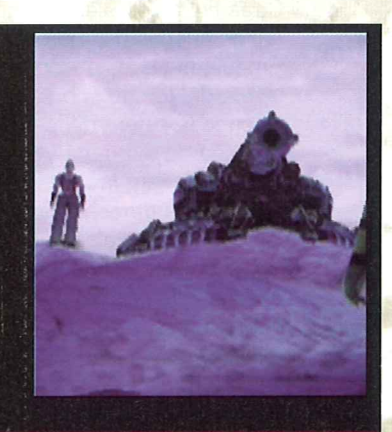
En este combate el dominio sobre los elementos representará la victoria. Los ataque físicos apenas le causaran daño, por lo que Lulu será el personaje más efectivo en el combate. Las cosas funcionan así: Sphereimorph es débil únicamente contra un elemento concreto, mientras que si le atacas con otro, contraatacará con el elemento en el que es fuerte en ese momento. De este modo, descubrirás cual es su elemento en ese momento, y deberás atacarle con Lulu empleando el elemento opuesto.

LOS PARAMOS HELADOS DE MACALANIA, EL TEMPLO DEL HIELO

Finalmente llegarás a la zona helada de Macalania y cerca encontrarás una nueva posada Al Bhed. Entra y coge el volumen de Al Bhed y después sal y dile a Clasko que debería ser un criador de chocobos. Cuando bajes serás atacado por una enorme máquina Al Bhed y deberás derrotarla.

ENEMIGO: CRAWLER

PV: 16.000
AP: 4.400
Robo: Cortina Lunar
Debilidad: Trueno



ENEMIGO: NEGADOR

PV: 1.000
AP: 220
Robo: Gran Poción
Debilidad: Ninguna

De nuevo nos encontramos con un combate que puede resultar muy largo. El negador que flota por encima de la cabeza de los personajes niega la posibilidad de emplear magia o convocaciones mientras no sea destruido. Hay dos maneras de vencer a este monstruo, la lenta y la difícil. Si optas por la lenta, simplemente olvídate del negador y ataca a la maquinaria central con todo lo que tengas, usando a uno de tus personajes, muy recomendablemente Rikku, para curar al resto con objetos. Si optas por acabar con el negador, atácale después con conjuros eléctricos con Lulu, y cuando vaya a lanzar su potente Rayo de Mana, haz una convocación con Yuna y emplea la habilidad de escudo.

Tras vencer a la máquina y llegar hasta el templo, regresa por donde has venido para coger los dos cofres de la zona. Entra ahora en el templo y dirígete hasta la cámara de la Fe. Pero graba antes de hacerlo, ya que te espera uno de los combates más difíciles del juego.



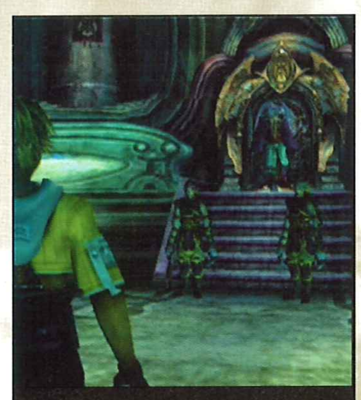




ENEMIGO: ANIMA

PV: 18.000
AP: 2.500
Robo: Granada silenciadora
Debilidad: Ninguna

Sencillamente ganar este combate con tus personajes solo, es un verdadera pesadilla. Anima matará casi automáticamente a uno de ellos cada vez que ataque, ya que causa muerte directa en su habilidad especial. La mejor manera de vencer consiste en emplear convocaciones, que son inmunes a la muerte de Anima. Utiliza A Shiva o a Ifrit ya que pueden curarse atacándose a si mismos, y ataca continuamente a Anima hasta derrotarla.



ENEMIGO: SEYMOUR

PV: 6.000
AP: 2.000
Robo: Turbo Ether
Debilidad: Ninguna

ENEMIGO: GUARDIANES GUADO

PV: 2.000
AP: 290
Robo: Gran Poción
Debilidad: Ninguna

Nada más comenzar el combate, te encontrarás con el terrible problema de que si atacas a Seymour, sus guardianes le curarán al instante. En lugar de eso, tienes que atacarles primero a ellos, pero con un ataque que pueda causarles más de 1.000 puntos de vida, ya que si no también se curarán. El mejor truco consiste en realizar un convocación con Yuna, preferiblemente Shiva, que ahora estará marcada con ????. Carga un especial y úsalo contra los guardias. Por desgracia, cuando Seymour pierda la mitad de sus puntos de vida, convocará al Aeon oscuro Anima.



ENEMIGO: SEYMOUR

PV: 6.000
AP: 2.000
Robo: Turbo Ether
Debilidad: Ninguna

Por desgracia, cuando hayas acabado con Anima, Seymour continuará el combate lanzando series de conjuros en orden. No importa cuanto daño le hayas hecho antes, ya que se estará recuperado del daño que le hicieras. Si consigues acostumbrarte a su pauta de ataque, podrás fácilmente protegerte de los ataques con los Nulificar de Yuna.



CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: MACALANIA

Al escapar del templo deberás resolver el claustro de Macalania, aunque éste es bastante más fácil que los dos anteriores.

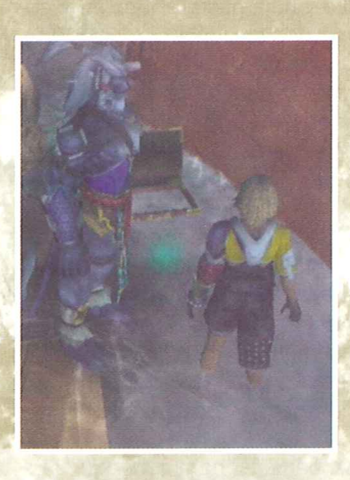
1- Primero empuja el pedestal dos veces, la primera hacia el montón de hielo, y la segunda para que se deslice hasta el piso inferior.
2- Recoge la esfera del Glifo y baja hasta el piso inferior. Coloca la esfera en el muro de la izquierda para levantar un panel en el piso de arriba.
3- Sube arriba y recógela, tras lo cual deberás volver a bajar y colocarla en el pedestal.
4- Empuja el pedestal hacia la derecha y harás aparecer la primera parte del puente.
5- Sube arriba de nuevo y coge la esfera de Macalania de la pared del fondo, y colócala en pilar del piso de abajo para formar la segunda parte del puente.
6- Recoge la esfera de Macalania que queda y ponla en el pilar donde cogiste la esfera del Glifo.
7- Sube hasta el puente de arriba, pero en lugar de cruzarlo, activa el panel del suelo para transportar allí el pedestal. Empújalo por la rampa y recibirá la esfera de la Destrucción.
8- Teletrasporta de nuevo el pedestal para conseguir la esfera de la Destrucción, y retira las esferas que forman el puente para poder volver a bajar.
9- Coloca la esfera de la Destrucción a la izquierda y recibirás el cofre de este templo.
10- Vuelve a poner el puente siguiendo las mismas instrucciones y sal del templo de Macalania.





EL ESCAPE Y LA CAÍDA A LAS PROFUNDIDADES

Ahora te toca salir corriendo del templo perseguido por todos los Guado. Te darás cuenta de que la persecución comienza cuando la cámara cambie de posición. Trata de no pararte en ningún momento o te verás obligado a afrontar muchos problemas en estos combates. Cuando te enfrentes a uno, asegúrate de acabar antes con el Guado que con las criaturas que convoca, o si no, traerá más enemigos. Sal al exterior, sigue avanzando y recoge los dos cofres. No sigas hasta la siguiente pantalla sin grabar, ya que te espera un difícil adversario





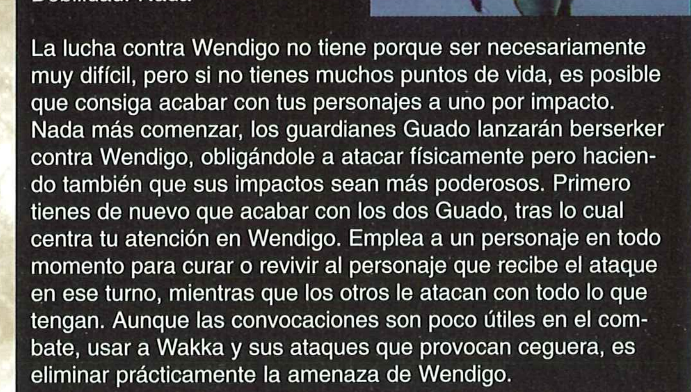


ENEMIGO: WENDIGO

PV: 12.000
AP: 2.000
Robo: Gran poción
Debilidad: Fuego

ENEMIGO: GUARDIANES GUADO

PV: 1.200
AP: 290
Robo: Gran poción
Debilidad: Nada



La lucha contra Wendigo no tiene porque ser necesariamente muy difícil, pero si no tienes muchos puntos de vida, es posible que consiga acabar con tus personajes a uno por impacto. Nada más comenzar, los guardianes Guado lanzarán berserker contra Wendigo, obligándole a atacar físicamente pero haciendo también que sus impactos sean más poderosos. Primero tienes de nuevo que acabar con los dos Guado, tras lo cual centra tu atención en Wendigo. Emplea a un personaje en todo momento para curar o revivir al personaje que recibe el ataque en ese turno, mientras que los otros le atacan con todo lo que tengan. Aunque las convocaciones son poco útiles en el combate, usar a Wakka y sus ataques que provocan ceguera, es eliminar prácticamente la amenaza de Wendigo.

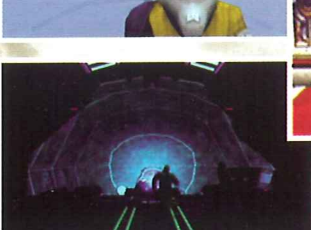
Cuando ganes el combate, Wendigo golpeará el suelo lanzando a todos los personajes a una fosa bajo el templo de Macalania. Allí, habla con todos los personajes para activar los distintos eventos, pero asegúrate de buscar detrás del sitio donde está colocado Khimari para encontrar un cofre con una Esfera Llave de nivel 2.



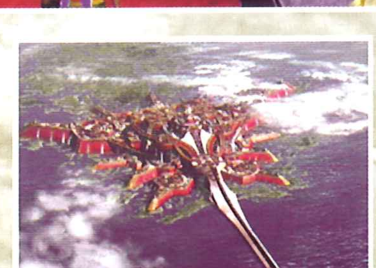
LA ISLA DE LOS AL BHED, EL DESIERTO DE SANUBIA

Sin demasiada lógica, despertarás en un desierto con sólo a Tidus en el grupo. Graba y busca en el oasis el cofre oculto que hay. Avanza y te enfrentarás a un enorme Zu. No es un combate muy difícil, pero enfrentarte a él sólo con Tidus puede ser duro si no tienes el nivel suficiente. Conforme avances el combate, incluso si el Zu mata a Tidus, Auron y Lulu se presentarán poco después a ayudarte. Encamínate hacia el norte para encontrar a Wakka. Pasa a la siguiente pantalla y ves hacia la derecha del punto donde entras, ya que encontrarás a Khimari. Toma ahora el camino de la izquierda y llegarás hasta donde está Rikku. En el siguiente mapa vas a encontrar un montón de cofres y dos volúmenes Al Bhed, así que asegúrate de buscar por toda la zona antes de proseguir.Finalmente llegarás hasta la ciudadela de los Al Bhed, que está siendo atacada por los Guado. En el gran patio, antes de entrar en los edificios, busca un cofre y un volumen Al Bhed. Conforme avances, te enfrentarás a una serie de combates prefijados contra los Guado y sus monstruos, así que puedes explorar sin molestias. Sin embargo, en el tercero de los mapas asegúrate de buscar bien por toda la zona, ya que además de otro volumen Al Bhed, hay un par de objetos que sólo se pueden conseguir en este momento. Sigue avanzando y descubrirás que Yuna no está en la isla, y que morirá si lanza la Última Invocación sobre Sin.









AL FIN EN LA AERONAVE

Habla con todo el mundo en el puente de mando y sal a explorar un rato la nave. Puedes comprar equipamiento de Rin e incluso hablar un rato con Donna. Si le dices que deje de ser una invocadora, mucho más adelante descubrirás que ha abandonado su misión y va a volver a su pueblo a vivir con Barthelo. Cuando ya no tengas nada más que buscar habla con el hermanó de Rikku (el Al Bhed que pilota la nave) y sube hasta la cubierta de la nave para otro de los combates más duros del juego. Asegúrate de estar equipado con algo que te proteja contra petrificación y veneno o al menos tener los suficientes objetos para eliminar dichos estados.

UNA BODA NO DESEADA EN LA CIUDAD DE BEVELLE

Aterrizando en mitad de la boda, deberás afrontar cuatro combates contra los soldados de Yevon conforme subas hacia la zona de la ceremonia. Cúrate y recupérate antes de cada combate, y no representarán ningún problema para ti. Finalmente verás una serie de preciosas animaciones y acabarás de lleno en el penúltimo de los Claustros de los Templos. Antes de entrar, busca con detenimiento otro Volumen Al Bhed

ENEMIGO: ERVAE

PV: 32.000
AP: 5.400
Robo: Arma de agua
Debilidad: Ninguna



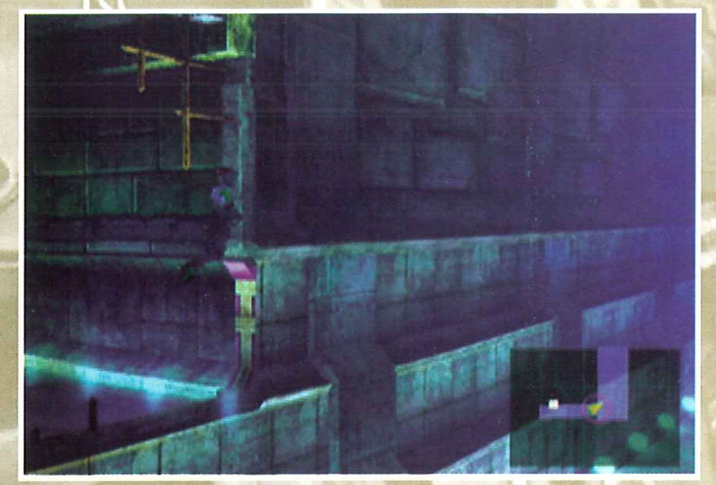
Este combate tiene dos modos de ser luchado, de cerca o de lejos. Si luchas de lejos, la aeronave te apoyará con su artillería, pero la magia de Lulu es muy débil contra Ervae, y Wakka sólo es un potencia de fuego muy limitada contra el dragón. Lo mejor que puedes hacer, es afrontar el combate desde cerca, pero entonces Ervae es mucho más duro. Lanzará continuamente ataques que petrificarán y envenenarán a tus personajes, además de un poderoso aliento que puede destrozar a tu grupo entero. Cuando veas que se prepara para lanzarlo, asegúrate de tener todos los puntos de vida con tus personajes, o llama una invocación. Dada su resistencia mágica, si esperas vencerle de cerca, utiliza a los personajes con mejor ataque físico, y recuerda que el conjuro Velocidad de Tidus siempre es conveniente a cualquiera.

CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: BEVELLE

1- Empuja el pedestal hacia el fondo para crear una plataforma. Cuando ya sea física, sube en ella.
2- Cuando llegues a la primera bifurcación, dale a la X cuando la flecha señale hacia la derecha.
3- Sigue bajado y toma el camino recto en el siguiente giro.
4- Llega hasta el final y recoge la esfera. Nada más tenerla en tu poder, ponla en el pedestal. Vuelve a empujar el pedestal a la plataforma y sube de nuevo.
5- Desde el principio del camino, gira hacia la derecha en el segundo giro.
6- Coge la esfera que pusiste en el pedestal y colócala en la apertura. Vuelve a empujar el pedestal a la plataforma y sube de nuevo.
7- Otra vez desde el principio, encamínate a la izquierda en el segundo giro. Recoge la Esfera y vuelve al camino de nuevo.
8- En el primer giro dirígete a la derecha y baja hasta el fondo. Una vez estés allí, toma el camino de la izquierda.
9- En el último giro de ese nuevo camino, gira hacia la derecha.
10- Pon la esfera en la apertura, mostrando una esfera de Glifo.
11- Regresa al camino en el que estás ahora y gira hacia donde está la esfera del Glifo. Ponla en tu pedestal y regresa al camino.
12- Toma el camino de la derecha en el giro final. Avanza e inserta la esfera del Glifo en la apertura. Recoge la esfera de Destrucción y regresa al camino.
13- Encamínate ahora por el giro final de la derecha e introduce la esfera de la Destrucción en la apertura.
14- Vuelve al camino y gira hacia la izquierda en el pasillo final y coge la esfera de allí.
15- Vuelve al camino inferior y gira hacia la derecha en el primer lugar posible.
16- Empuja el pedestal y avanza hacia el nuevo camino del fondo.
17- Sube por las escaleras y recoge el cofre. Pisa ahora el Glifo del suelo.
18- Recoge la esfera del pedestal y ponla en la apertura. Empuja el pedestal hacia el nuevo camino y recoge el otro tesoro.
19- Regresa y entra en la cámara de la Fe.











UN DURO JUICIO Y UN ESCAPE TODAVÍA MÁS DIFÍCIL

Una vez que hayas finalizado el Claustro, Tidus y sus compañeros serán capturados por los soldados de Yevon y conducidos a un juicio. Tras ser encontrados culpables, el grupo se separará en dos partes. Comenzarás jugando con Yuna sola en el interior de un enorme laberinto. Lo primero que debes hacer es seguir el gran hall, girar hacia el norte y seguir por ese camino hasta que veas a Khimari. Recoge el cofre que está al lado y sigue por el norte. Poco después, encontrarás a Auron, gira entonces hacia el oeste hasta que llegues a una habitación cerrada y gira hacia el sur. Sigue por ese camino hasta que llegues a un teletransportador, al este del cual encontrarás a Lulu. Baja hacia el sur y activa el Glifo y regresa por donde has venido hasta la primera habitación. Dirígete hacia el norte y sigue por el primer camino hacia el este. hasta subir al tablero del suelo. Dirígete al punto donde has encontrado a Auron y sigue hacia el oeste hasta que llegues a un pasillo con forma de T. Sube al teletransportador y actívalo cuando señale hacia arriba. Serás transportado a una habitación llena de tesoros, recógelos, y ya puedes dirigirte hasta el punto rojo de salida. Por cierto, asegúrate de tener un buen nivel con Yuna, ya que el siguiente combate lo realizarás solo con ella.

ENEMIGO: LOS AEONES DE ISAARU

GROTHIA

PV: 8.000
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Hielo

No te dejes engañar por su nombre, este Aeon no es otro que Ifrit. Para derrotarle lo mejor que puedes hacer es convocar a Bahamut y utilizar el ataque de impulsos hasta destruirle.

PTERYA

PV: 10.000
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

En esta ocasión el combate será contra Valefor. Si Bahamut no ha perdido demasiados puntos de vida, úsalo porque su límite estará casi cargado. No te preocupes si pierde demasiada vida en este combate, ya que no podrás usarlo en el próximo.

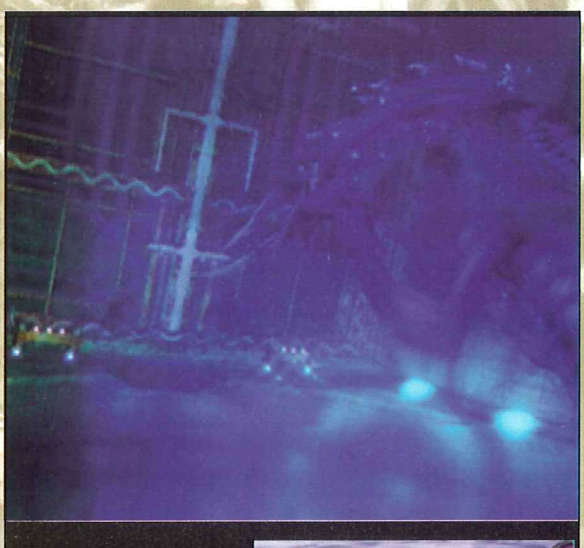
SPATHI

PV: 20.000
AP: 6.000
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

Por último Isaaru convocará al mismísimo Bahamut. Aunque no realiza ataques físicos o magias, tras cinco turnos concentrándose lanzará su especial, por lo que deberías acabar con él antes de que lo consiguiese. Emplea a Shiva o a Ixión, y atácale sin descanso.

EL ESCAPE SUBMARINO.

Escapar con los otros tres personajes no es, ni de lejos, tan difícil como lo es hacerlo con Yuna. Simplemente avanza por el pasillo acuático recogiendo los cofres y luchando con enemigos hasta que llegues a una sala en la que te volverás a enfrentar a Ervae.



ENEMIGO: EVRAE ALTANA



PV: 16.384
AP: 5.800
Robo: Nada
Debilidad: Vida

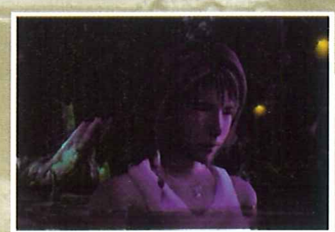
Al parecer los sacerdotes de Yevon han resucitado a Ervae convirtiéndolo en un zombi, por lo que este combate va a ser terriblemente fácil. En lugar de atacarle de modo convencional, usa objetos que recuperen sus puntos de vida, o incluso mejor, plumas de fénix. Tras tres o cuatro intentos de "resucitarle", morirá de modo automático.











LA REUNIÓN EN EL PUENTE Y UNA VISITA INESPERADA

Con todo el grupo ya reunido, Seymour se presentará con un par de sorpresas. Tras tratar de huir de él al principio, el grupo decidirá volver para no dejar atrás a Khimari, así que simplemente encamínate de vuelta hacia el gran hall y prepárate para enfrentarte por segunda vez contra el maestro de Yevon. Si necesitas algo, cómpraselo a O´haka, especialmente contra estados de petrificación.

ENEMIGO: SEYMOUR NATUS

PV: 36.000
AP: 6.300
Robo: Tetra Elemental
Debilidad: Ninguna

CUERPO MORTIS

PV: 8.000
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna



Este combate no es tampoco nada sencillo. Si atacas de manera directa a Seymour, éste contraatacará lanzando sobre ti poderosos conjuros, así que lo mejor suele ser atacar a Cuerpo Muerto, ya que cuando este muere drena puntos de vida a Seymour. Sin embargo, esto puede resultar demasiado lento, y si consigues aumentar lo suficiente tu resistencia mágica, puedes plantearte ir directamente a por el jefe en persona. Para evitar que Cuerpo Muerto cure a Seymour, utiliza el conjuro de Reflejar sobre él, y serás tu el beneficiado. Los Aeones también pueden resultar muy útiles si consigues llevarlos cargados, ya que no sólo causarán un gran daño a Seymour, sino que al matar a Cuerpo Muerto, éste drenará más vida de él.





UN HERMOSO ROMANCE EN LOS BOSQUES

Una vez que hayas escapado de Bevelle, habla simplemente con el resto de los personajes y dirígete hacia el sur hasta que veas a Khimari, habla con él y prepárate a ver una de las escenas románticas más bonitas del juego. No con Khimari, claro... sino con Yuna...
Tras eso, sigue por el camino marcado con el punto rojo y llegarás a las tierras de La Calma.

LAS INMENSAS TIERRAS DE LA CALMA

Éste es sin duda el mapa más extenso de todo el juego. Mientras que tienes muy poco que hacer en términos de historia, esta sección está llena de secretos que puedes consultar en la sección de trucos. Baja primero hacia la izquierda y encamínate hacia el campamento Al Bhed que hay en el centro. Coge el cofre y presenciarás una secuencia con el Padre Zuke. Tras eso, si quieres ahorrarte el tener que recorrer todo el camino a pie, busca a una chica que está cerca del campamento que lleva un gorrito en la cabeza. Es una entrenadora de Chocobos, y si consigues superar sus pruebas, te dará uno para que lo montes. Por último, podrás enfrentarte a la convocadora Belgerine por tercera vez, y si la derrotas en esta ocasión te entregará un objeto con el que aumentar las características de tus Aeones. Ahora, dirígete hacia la parte derecha del mapa y verás una apertura en la montaña que no es la de salida. Se trata, ni más ni menos, que de la Arena de los Monstruos, en la que te enfrentarás sin duda a los enemigos más difíciles del juego si cumples los requisitos para hacerlo. Finalmente, sube hasta el ponto rojo y graba en la siguiente pantalla, ya que te espera un nuevo combate.







EL MONTE GAGAZET, EL HOGAR DE LOS RONSO.

Te encontrarás con un gran número de ronsos y verás una nueva secuencia. Tras presenciarla, compra lo que necesites y graba antes de seguir, ya que Khimari deberá enfrentarse a un gran reto.



ENEMIGO: DEFENSOR X

PV: 64.000
AP: 6.660
Robo: Cortina luna
Debilidad:Ninguna

Aunque puede llegar a complicarse, este combate no suele ser demasiado difícil. Nos encontramos ante un enorme robot capaz casi de eliminar a uno de nuestros personajes por golpe, y que además tiene una resistencia enorme. Para acabar fácilmente con él, usa las habilidades especiales de Auron para reducir su defensa física y mágica, y luego ataca con todo lo que tengas. Como siempre, la Velocidad de Tidus facilita el combate, sobre todo si la lanzas contra Lulu.

Tras vencer el combate, podrás optar entre dos caminos. El de debajo del puente lleva a una sección que se trata en la de secretos, mientras que si sigues por encima llegarás al monte Gagazet, donde tienes que ir por historia.

ENEMIGO: BIRAN Y YENKE

PV: Varia
AP: 5.500
Robo: Esfera de nivel 3
Debilidad: Ninguna

Este combate está preparado prácticamente para que lo ganes, aunque será necesario que hayas subido un poco de experiencia con Khimari. Primero de todo, no trates de acabar con ellos directamente, ya que puedes aprender muchas habilidades de la pareja si usas Lancero cuando ellos las hayan empleado. Especialmente te interesa adquirir la habilidad Guardia Poderosa. Una vez que las tengas en tu poder, atácalos cuando estén separados, y cuando el primero caiga, simplemente repite lo mismo con el otro.

Una vez que les hayas derrotado, entrarás en una de las zonas más largas de mapeado, el monte Gagazet. Aunque puede resultar un poco confuso al principio, simplemente avanza sin parar hasta que llegues a la salida. No obstante, asegúrate de comprar el equipo necesario del hermano do O´haka y de coger la esfera de recuerdos que hay en la zona. Graba y sal de la sección.





ENEMIGO: SEYMOUR FLUX

PV: 80.000
AP: 10.000
Robo: Elixir
Debilidad: Ninguna

Para poder ganar este combate debes de ser como mínimo capaz de sobrevivir al ataque Aniquilación Total con todos tus puntos de vida al máximo, ya que si no lo eres, necesitas seguir subiendo de nivel un poco más. Seymour utiliza además una combinación terrible llamada lanza de Atropia, que primero convierte a tu personaje en Zombie y después acaba con él lanzado un Vida Llena. Si quieres ganar con facilidad el combate sería conveniente que llegases con todos tu Aeones con la barra de Especial cargada, y simplemente lánzaselos uno detrás de otro hasta acabar con Seymour. Si prefieres emplear un método más tradicional, asegúrate de tener un grupo con gran potencial ofensivo y utilizar el conjuro de Velocidad sobre todos tus personajes.

Tras derrotarle de nuevo, graba tu partida y sigue hacia delante. Tras descubrir una terrible revelación sobre la verdadera identidad y pasado de Tidus, en la que únicamente tendrás que avanzar con él por el camino determinado, entra en el interior de la cueva de Gagazet. Graba la partida y dirígete hacia el único camino que puedes, el oeste. Tendrás que entrar en una zona acuática en la que sólo podrás emplear a Tidus, Wakka y Rikku. Avanza por el agua hasta que llegues a un punto donde tendrás que lanzar la bola de Wakka para activar un nuevo camino. Coge la esfera de nivel 1 y regresa. Verás que se ha abierto un nuevo camino, así que úsalo para llegar a una nueva prueba. Verás una zona con tres colores, que se corresponden con los colores de los personajes en la tabla de experiencia. Envía a cada uno de ellos donde corresponde: Rikku al verde, Tidus al Azul y Wakka al rojo. Coge el cofre y regresa de nuevo. Mientras vuelves, mira con detenimiento una pequeña zona nueva en la que podrás conseguir una esfera de Teletrasporte. Vuelve a la gran caverna con agua y toma el camino de piedras que se habrán levantado a la izquierda. Graba y enfréntate a un nuevo enemigo.



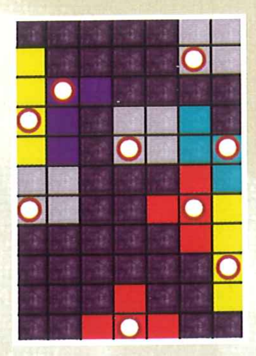
ENEMIGO: EL GUARDIÁN DEL SANTUARIO

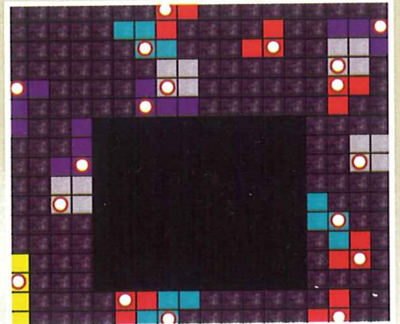
PV: 40.000
AP: 16.500
Robo: Esfera de retorno
Debilidad: Ninguna

Detrás de lo que has tenido que pasar, este monstruo no será demasiado problemático. Lanza conjuros de Lentitud sobre él y de velocidad contra el grupo, lo que facilitará mucho el desarrollo de la lucha. Si ya tienes el conjuro Reflejar, lánzalo sobre él y serás tú el que reciba sus beneficios. No te preocupes por el estado de maldición que te impedirá realizar especiales, ya que no los necesitas realmente para ganar. Por cierto, no te molestes en curar a tus personajes salvo si todos están muy dañados, simplemente resucítalos cuando mueran y sigue atacando.

LAS RUINAS DE ZANARKAND, EL FIN DEL VIAJE

Tras presenciar la escena de presentación del juego, avanza por el largo camino de Zanarkand enfrentándote a los monstruos que aparezcan. No te preocupes demasiado por el camino, ya que es totalmente lineal. Si esperabas un buen sitio para subir un poco de nivel, esta o la siguiente zona son ideales. Finalmente llegarás a un gran domo destruido, avanza a través de él y llegarás hasta el último de los Claustros.





CLAUSTRO DE LOS ENIGMAS: ZANARKAND

Para ser el último de los claustros, éste resulta excesivamente fácil. Simplemente activa la pantalla del fondo y pulsa exactamente las baldosas que se iluminan pisándolas. Para mayor sencillez, hemos incluido un gráfico en el que se indica la posición de cada una de las baldosas. Una vez que acabes con la primera sección, pasa a la segunda y haz exactamente lo mismo en esta zona empujando previamente los pedestales de la primera. Por cierto, para conseguir la esfera de la destrucción de este templo, pulsa todos los cuadrados blancos de la primera y la segunda sala, recoge la esfera y colócala en una de las aperturas de la segunda sala. Graba, pues lo que te espera no es un juego de niños.

LA TERRIBLE VERDAD DE LA ÚLTIMA CONVOCACIÓN

Graba la partida y presenciarás una larga secuencia con Yunalesca, tras la cual deberías volver a grabar y seguirla para pedirle explicaciones. Por desgracia, las cosas no funcionarán exactamente como esperabas y tendrás que luchar con ella.





ENEMIGO: EL GUARDIÁN ESPECTRAL

PV: 52.000
AP: 12.000
Robo: Turbo Ether
Debilidad: Ninguna

En este combate la estrategia es un factor muy importante, ya que deberías colocarte de manera que los contraataques del Guardián no afectaran a todo el grupo. Protegerte contra el estado de Berserker es también una buena idea, ya que no te gustará tener a nuestro grupo atacándole continuamente. Ataca por la espalda siempre que puedas y utiliza todos los Aeones si es preciso, especialmente si te has molestado en cargar previamente sus Especiales.



ENEMIGO: YUNALESCA

YUNALESCA, PRIMERA FORMA

PV: 24.000
AP: 0
Robo: Tableta de resistencia
Debilidad: Sagrado

Este primer combate es pan comido en comparación a lo que te espera. Simplemente atácala físicamente, ya que así sólo te contraatacará con un ataque simple que niega los efectos de conjuros beneficiosos. Si lo haces con ataques mágicos, te contraatacará con silencio. Hagas lo que hagas, no utilices ni especiales ni Aeones, ya que será mejor que te los reserves.

YUNALESCA, SEGUNDA FORMA

PV: 48.000
AP: 0
Robo: Tableta de resistencia
Debilidad: Sagrado

En esta ocasión lanza un poderoso ataque que además de hacer un daño considerable, pone a todo tu grupo en estado de Zombie. Si no estás equipado contra este estado, te va a resultar duro recuperarte. Este es un buen momento para utilizar los Aeones, especialmente a Shiva, aunque todos son inmunes a los estados que lanza Yunalesca.



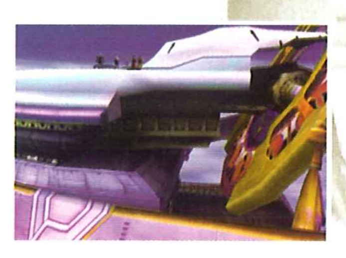


YUNALESCA, TERCERA FORMA

PV: 60.000
AP: 19.000
Robo: Tableta de resistencia
Debilidad: Sagrado

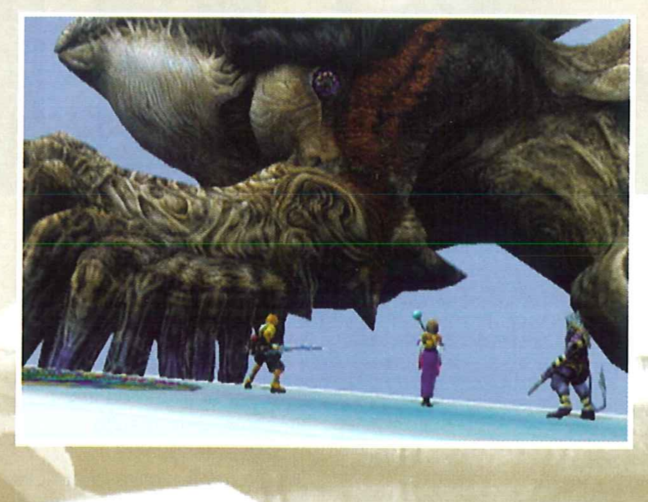
En esta ocasión Yunalesca será un adversario terrible. No sólo convierte en Zombies a tus personajes, sino que además lanza conjuros de curación sobre ellos. Pero en esta ocasión el estado de Zombie es beneficioso, ya que también emplea un nuevo ataque llamado Megamuerte, que mata de manera automática a cualquier personaje que no se encuentre en Zombie o protegido. Ahora es el momento de utilizar todos los Aeones que te queden, especialmente a Bahamut, que puede causar un daño terrible con sus ataques especiales.

Tras derrotarla, entra dos veces más en su habitación por las otras salidas, y aparecerá un cofre con un importante objeto. Sal de la habitación y verás una nueva secuencia con Sin.



LA AERONAVE Y LA VERDAD SOBRE YU YEVON.

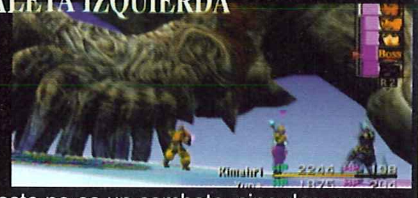
Si esperabas un momento para emprender todas las búsquedas alternativas del juego, con la aeronave en tu poder ya puedes empezar. Sin embargo, para continuar la historia del juego, habla con todos los personajes del puente y sube hacia la cubierta. Habla con Yuna y regresa al Puente. Selecciona, dirígete hacia el Puente de Bevelle, y avanza hasta encontrarte con los agentes de Yevon. Verás una secuencia muy reveladora y serás conducido por la Fe de Bahamut hasta una sala en la que te hará preguntas. Contestes lo que contestes al final te verás obligado a contestar que debéis destruir a Yu Yevon. Regresa a la aeronave, graba y selecciona como destino a Sin.



SIN, LA ARMADURA DE ALMAS

ENEMIGO: LAS ALETAS DE SIN

ALETA DERECHA Y ALETA IZQUIERDA

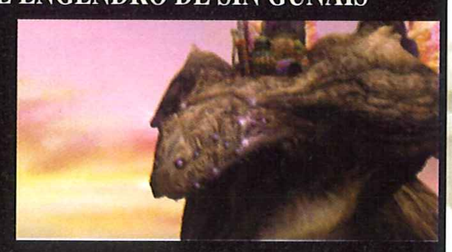


PV: 65.000 cada una
AP: 16.000/17.000
Robo: Mega Poción
Debilidad: Ninguna

A pesar de lo que parece, este no es un combate, sino dos, pero ambas aletas actúan y se comportan de un modo idéntico. Al empezar el combate, simplemente dile a Cid que se acerque y atácale con tus mejores ataques, y si puedes, lanza velocidad sobre tus personajes. Si lo haces bien, ni siquiera le dará tiempo a emplear su ataque de gravedad, capaz de disminuir tu vida en un 90%.

ENEMIGO: SIN Y EL ENGENDRO DE SIN GUNAIS

SIN



PV: 20.000 / 36.000
AP: 29.700
Robo: Cortina Estelar
Debilidad: Ninguna

Francamente, si has llegado hasta aquí, puedes estar seguro de que estos dos enemigos no serán demasiado problemáticos. Simplemente concéntrate en atacar primero al engendro, y cuando acabes con é,l no tendrás ningún impedimento para luchar con Sin.

Tras ganar el combate, tendrás un momento de respiro para subir de nivel y grabar tu partida. Sube al puente a hablar con Yuna, baja al puente y asegúrate de estar listo para lo que sea, ya que te enfrentarás a la forma más poderosa de Sin.



ENEMIGO: SIN

PV: 140.000
AP: 20.000
Robo: Gema
Debilidad: Ninguna

Si no tienes el nivel suficiente, este combate puede ser imposible de ganar. El objetivo del combate es conseguir quitarle a Sin sus 140.000 puntos de vida antes de que cargue su especial, o el combate habrá acabado. Lánzate Velocidad y empieza el combate utilizando a tus magas y a Wakka, los únicos capaces de atacar a distancia. No te molestes en convocar Aeones si no tienes a Anima o a las hermanas Magus, ya que todos los demás son demasiado lentos y no quitarán la vida suficiente. Cuando estés en combate físico, cambia al grupo más rápido y que mayor daño cause. Recuerda que bajar su resistencia física y mágica con Auron es siempre una buena idea.



ENEMIGO: SEYMOUR OMNIS

PV: 140.000
AP: 36.000
Robo: Gema
Debilidad: Variable

Este combate no es tan difícil como parece. Los cuatro círculos que hay detrás de Seymour indican el elemento que piensa utilizar para atacar, y puedes hacerlos girar impactándoles. Lanza velocidad sobre ti, ya que Seymour no contraataca de ningún modo, y protégete del elemento que va a utilizar con la magia blanca de Yuna. Eso sí, cuidado si ves que lanza un Desencantar, ya que se prepara para lanzar un poderoso Última. Si ese es el caso, convoca un Aeon para que reciba el impacto.



EL INTERIOR DE SIN

Estás a punto de acabar. Ahora habrás dañado lo suficiente a Sin como para poder entrar en su interior. El escenario aquí es muy extraño, y el mapa no es visible hasta que no lo recorres, pero perderte es muy difícil. Simplemente sigue hacia arriba por los caminos, y gira hacia la derecha cada vez que puedas. Si te interesa, hay unos cuantos cofres con objetos interesantes si te pones a buscar. Por cierto, cuidado con los monstruos de esta sección que son excepcionalmente poderosos. Cuando llegues a las escaleras graba, ya que a continuación te enfrentarás a Seymour por última vez.





LA TORRE DE LAS ALMAS PERDIDAS

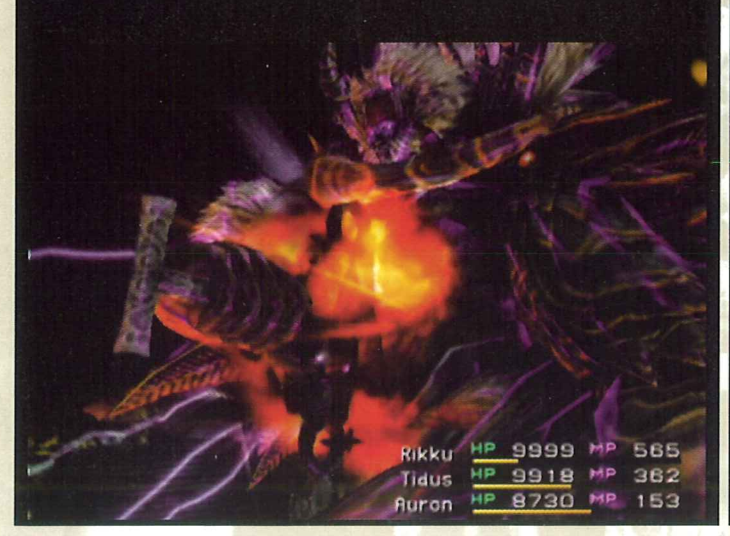
Llegarás a una extraña ciudad llena de plataformas voladoras. Avanza hasta el final pero asegúrate de buscar en ambos lados de los caminos, ya que hay multitud de cofres secretos y caminos no indicados. Finalmente, llegarás hasta una zona en la que caerá una gran torre del cielo. Asegúrate de grabar antes de tocar el Glifo, ya que es la última vez que podrás hacerlo en el juego. Llegarás a un lugar en el que aparecen cofres y columnas de hielo en el suelo. Evita dichas columnas y recoge los cofres, ya que cuando tengas diez llegaras hasta Zanarkand... y hasta Jecht.

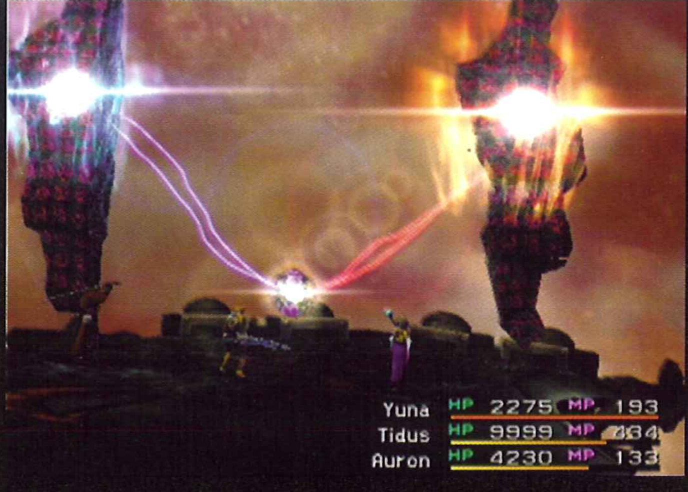


ENEMIGO: EL ÚLTIMO AEON DE BRASKA

PV: 60.000 / 12.000
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

Jecht no es tan duro como aparenta, y probablemente no tendrás demasiados problemas para derrotarlo, al menos en su primera forma. Sencillamente olvídate de las pagodas que hay en los lados, ya que si acabas con ellas regresarán a la vida con los puntos que le hayas hecho de daño. Asegúrate de mantener al grupo con muchos puntos de vida y cura el estado de Petrificación que Jecht lanzará de vez en cuando sobre algún personaje. Reserva los Aeones para su segunda forma, que es más peligrosa. En ella, no sólo tiene el doble de puntos de vida, sino que además daña a todo el grupo con su enorme espada. Lanza tus Aeones y no tengas miedo de usar todos los objetos que necesites, ya que en cierto modo este es el combate final del juego. Si ves que su barra de Especial esta muy llena, háblale con Tidus y evitarás que use su ataque más potente, capaz de acabar probablemente con todo tu grupo. Cuando acabes con él, ya sólo te queda un poco más...





ENEMIGO FINAL: YU YEVON

PV: 99.999
AP: 0
Robo: Nada
Debilidad: Ninguna

Es ciertamente difícil, por no decir imposible, que pierdas este combate. Lo primero que tienes que hacer es ir convocando a todos tus Aeones, a los que deberás destruir cuando sean poseídos por Yu Yevon. Sus características son exactamente las mismas que las de los tuyos, así que no tienes que preocuparte demasiado. Finalmente, te enfrentarás a Yevon en persona, aunque ninguno de sus ataque supondrá un problema para ti. Sin embargo, pronto descubrirás con horror que Yevon se cura 9.999 puntos de vida cada vez que le atacas, por lo que deberás encontrar un modo efectivo de acabar con él. Si ya has superado el límite de puntos de daño, será pan comido, pero si no es así, no te preocupes, simplemente lanza Reflejar sobre él para que te cure a ti, o si quieres ser más retorcido emplea Zombie, con lo que se hará daño en lugar de curarse. Felicidades, ahora serás recompensado con un bonito pero triste final.



SECRETOS

Como en cualquier entrega de la saga, en el Final Fantasy X hay un enorme cantidad de secretos y búsquedas alternativas para todos aquellos que no quieran simplemente terminarse el juego y seguir la historia. Ten en cuenta que aunque algunos trucos son accesibles desde el mismo momento en el que llegas a dicha sección, la gran mayoría sólo pueden lograrse desde el momento en el que tomas el control de la aeronave. Es necesario advertir que los nombres se han traducido directamente de la versión americana del juego, por lo que pueden existir algunas variaciones con respecto a la versión final española.









LOS TRES AEONES SECRETOS

Yojimbo

Sin duda conseguir a Yojimbo es uno de los secretos más fáciles del juego. Tras pasar las tierras de la Calma, justo después de derrotar al Defensor X, toma el camino de debajo y entra en la cueva de la Fe Robada. Es un largo laberinto lleno de monstruos bastante difíciles, al final del cual, te enfrentarás a la antigua convocadora a la que protegía Lulu. Convocará a Yojimbo para enfrentarse al grupo, pero en este momento del juego, no debe costarte demasiado derrotarle. Cuando la derrotes, teletranspórtate a las dos pantallas de los laterales para conseguir los cofres y después hacia delante. La fe de Yojimbo se manifestará delante de ti, y te pedirá que le pagues por unirse al grupo. Puedes regatear con él si quieres, pero acabará saliéndote sobre las 250.000 contratar sus servicios.

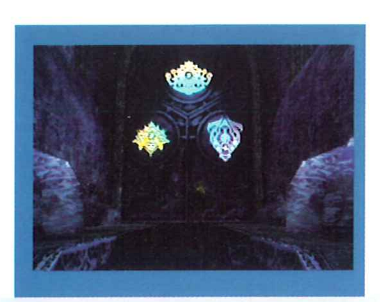
Anima

Conseguir que Anima sea accesible es bastante más difícil que con Yojimbo. Primero, tienes que tener acceso a la aeronave, y en la selección de buscar en el mapa hazlo en las coordenadas X-11,16 e Y-57,63, que revelará el templo de Baaj, el lugar donde Tidus llegó a este mundo. Nada más llegar sube hacia arriba por el puente y lánzate al agua. Cuando llegues a las puertas, volverás a enfrentarte al enorme monstruo que casi se traga a Tidus al principio. No es muy difícil, pero puede llegar a ser problemático si no has subido lo suficiente de nivel. Atento al objeto que te da, ya que suele ser uno con la Habilidad de No Encuentros. Pasa ahora al interior del templo y activa las seis estatuas de los templos. Para poder activar las estatuas, debes de haber utilizado las seis esferas de la destrucción en cada uno de los otros templos. Asegúrate de haber logrado la de Zanarkand activando los cuadrados blancos, ya que suele ser bastante fácil olvidarse de esa. Una vez tengas todos activos, se abrirá la puerta del final de la sala permitiéndote enterarte de partes de la infancia de Seymour que desconocías y adquiriendo su poderoso Aeon Anima.



Las tres hermanas Magus

El Aeon más poderoso del juego es también el más largo y complejo de conseguir. Primero de todo, tienes que haber capturado para el Coliseo de Monstruos todas las criaturas de la Tierra de la Calma y del monte Gagazet, y el creador de monstruo te dará uno de los dos objetos que necesitas. Después, tienes que llegar hasta el templo Remien, que se encuentra oculto en las Tierras de la Calma. Para ello debes tener entrenado a un chocobo, así que si no lo tienes, ves a hablar con la entrenadora de chocobos de la Tierra de la Calma y pasa sus pruebas. Con el chocobo bajo tu control, sube hacia la parte de arriba de la pantalla donde hay un puente derruido y busca el símbolo de una pluma amarilla en el suelo. Una vez en ella, dale al botón de usar y el chocobo volará hasta una sección inferior de la pantalla desde la que podrás acceder al templo perdido. Allí te enfrentarás a Belgemine en un combate de Aeones, y deberás derrotar a todos incluyendo a Anima y a



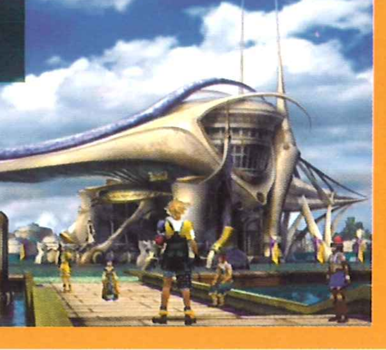
Yojimbo. Ten en cuenta que únicamente te enfrentarás a los Aeones que ya tuvieras previamente, por lo que será necesario que hayas obtenido antes a los otros dos Aeones secretos para obtener a las Magus. Cuando la hayas vencido del todo, recibirás el segundo objeto que necesitas para abrir la puerta sellada del templo Remien y obtener así la ayuda de las mismísimas hermanas Magus.





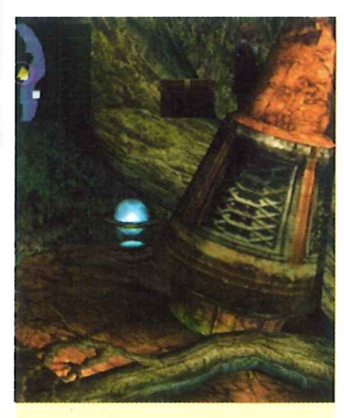






Los lugares secretos de la aeronave

Además de poder ir a cualquiera de los lugares marcados en el mapa de rutas, mediante la introducción de contraseñas o con la búsqueda de coordenadas puedes descubrir secciones secretas.



Coordenadas

En la sección de búsqueda de la nave introduce las siguientes coordenadas.

El templo de Baaj X-11,16 Y-57,63
El templo de Sanuvia X-12,16 Y-41,45
Las cataratas de Besaid X-29,32 Y-73,76
Las Ruinas de Mi´hen X-33,36 Y-55,60
El lugar de la batalla X-39,43 Y-56,60
Las ruinas de Omega X-69,75 Y-33,38

Contraseñas

En la sección de contraseñas del mapa del mundo, introduce las siguientes claves:

God hand (mano divina): Te permite llegar al viejo campamento de los cruzados para obtener el arma divina de Rikku.
Murasame: Regresas a las segundas ruinas de Besaid para encontrar un arma para Murasame.
Victorius (victorioso): Llegas a las ruinas de Besaid para conseguir un escudo para Rikku.

El segundo especial de Valefor

Para obtener el segundo especial de Valefor, tienes que regresar al pueblo de Besaid tras haber llegado al punto en el que Yuna reza antes de marcharse de la isla. Al llegar habla con todos los aldeanos que encuentres, hasta que finalmente una de las jóvenes te diga que su perro ha encontrado algo muy extraño y te lo entregue. No es ni más ni menos que el segundo especial de Valefor.



El museo de música y películas

Aunque no es realmente un truco, si subes por el camino central del puente de Luca, hacia la zona superior de la pantalla, podrás encontrar el museo de Luca, en el que por elevadas cantidades de dinero podrás compras las melodías y vídeos del juego. El único truco aquí consiste en que, si has conseguido reunir todas las melodías y vuelves a hablar con el muchacho que te las consigue, éste te ofrecerá adquirir dos melodías secretas.







Las esferas de Jecht

Jecht ha dejado repartidas por toda Spira una serie de esferas en las que narra parte de sus aventuras junto a Auron y Braska. Encontrar las esferas no sólo supondrá descubrir más sobre la historia de los personajes, sino que además te permitirá adquirir dos nuevos especiales con Auron, según el numeró de esferas que consigas. Las localizaciones de las esferas son:

1- Tras derrotar a Sherimorph
2- A la derecha del templo de Besaid
3- En la nave S.S. Liki
4- En el puerto A de Luca
5- En el camino de Mi´hen
6- En el camino de la Roca de las Setas
7- El segundo embarcadero de Shoopuf
8- En el paso de los Truenos
9- En la parte sur del bosque de Macalania
10- En un camino sin salida del monte Gagazet

Tidus y las chicas del Final Fantasy

Según la chica con la que más tiempo has pasado combatiendo y quien más haya curado a Tidus. implica la compañera que lanzará la pelota a Tidus en su especial final As del Blizz. También puede variar la escena en la que monta en el trineo de nieve con Lulu o con Rikku, según si le has dicho a Lulu si es o no tu tipo.

CONSIGUIENDO LOS OTROS ESPECIALES

Cada personaje tiene como mínimo un especial, pero es posible aprender otras técnicas para algunos personajes. A continuación veremos la manera de conseguirlas.



Tidus

Tidus necesita simplemente realizar muchas veces su especial. Cuantas más veces lo realice, mejores técnicas aprenderá.

Corte en espiral	Comienza aprendido
Cortar y tirar	Realiza 10 Cortes en Espiral
Lluvia de energía	Realiza 20 Cortar y tirar
As del Blizz	Realiza 50 Lluvias de energía

Wakka

Los especiales de Wakka se obtienen ganando las ligas y los torneos de Blizzball. Son cuatro: Giro Elemental, Giro de Ataque, Giro de Estados y Giro de los Aurones.





Khimari

Los especiales de Khimari se obtienen copiándolos de los enemigos con los que te enfrentes. Aquí hay una lista de los enemigos de los que se pueden copiar las técnicas.

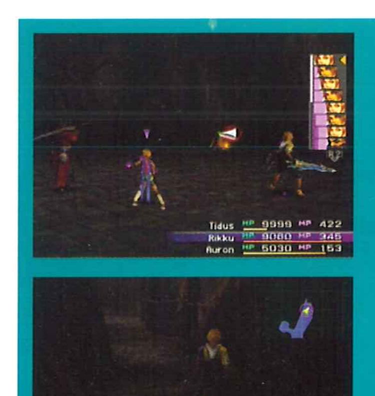
Aliento de Fuego
Cañon Semilla: Grath y Balsam
Autodestrucción: Bomba y Granada
Patada de Empuje: YKT-11 e YKT-64
Aliento de Piedra: Basilisco, Anacondaur y Vivora
Aliento de Agua: Quimera y Cerebro Quimera
Perdición: Fantasma y Aparecido
Viento Blanco: Espíritu
Mal Aliento: Malboro y Gran Malboro
Guardia Poderosa: Behemoth y Gran Behemoth
Nova: Omega y Némesis



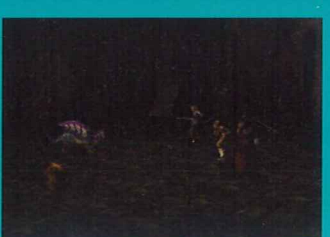
Auron

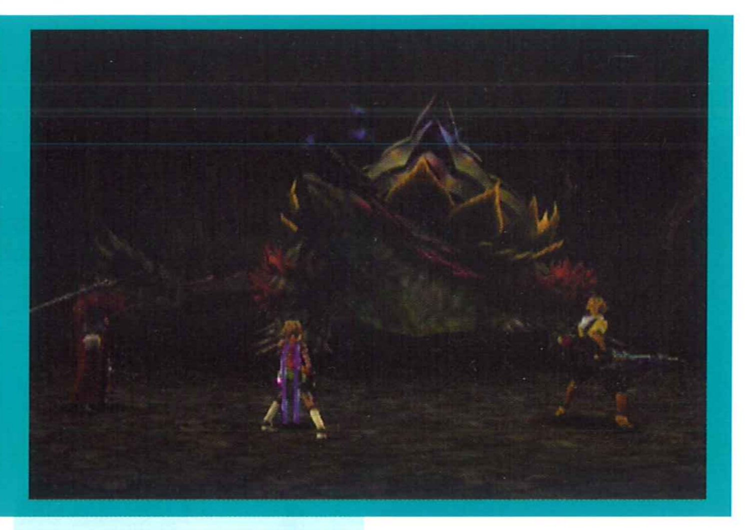
El número de esferas de Jecht que consigas, indicará la cantidad de especiales que Auron conoce. Con una encontrada, aprende Estrella Fugaz, con cuatro Filo Desvanecedor y con las diez, Tornado.











El lenguaje Al Bhed

A lo largo del juego es posible ir comprendiendo el lenguaje de los Al Bhed encontrando sus volúmenes que hay repartidos a lo largo del mundo. La situación exacta de cada volumen es la siguiente:

1- La cubierta de la nave Al Bhed
2- En el pueblo de Besaid
3- En la sala de energía del SS Liki
4- En la posada de Kilika
5- En la sala de control del SS Winno
6- En el estadio de Luca
7- En el teatro de Luca
8- Regalado por Rin en la carretera de Mi´hen
9- En la carretera Mi´hen
10- En el camino de la Roca de las Setas
11- En el camino de D´jose
12- En el lago de la Luna
13- En el interior de una casa del Guadosalam
14- Regalado por Rin en el paso de los Truenos
15- En el bosque de Macalania
16- En la agencia de viajes del Lago Makalania
17- En el desierto de Sanubia
18- En el desierto de Sanubia
19- En el hogar de los Al Bhed
20- En el hogar de los Al Bhed
21- En el hogar de los Al Bhed
22- En el templo de Bevelle
23- En noroeste de las tierras de la Calma
24- En el templo Remiem
25- En la caverna de la Fe robada
26- En las ruinas de Omega

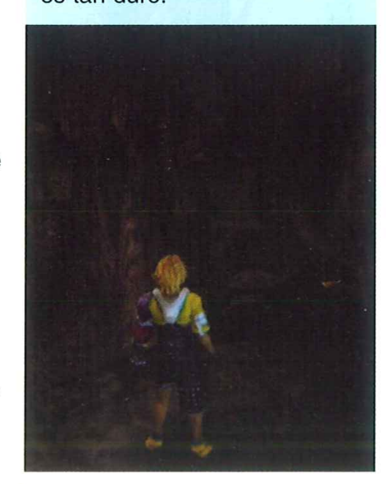
En teoría, es posible conseguir todos los volúmenes en cualquier parte del juego. Si se da el caso de que no has conseguido adquirir uno de los volúmenes en una zona a la que no puedes acceder posteriormente, los volúmenes perdidos aparecerán en las ruinas de Omega.

Comprender a los Al Bhed desde el principio

Al encontrar las esferas Al Ved, es posible recopilar el lenguaje Al Bhed incluso de partidas posteriores, puedes traducir lo que te dicen al principio los Al Bhed que te capturan en el templo de Baaj, si buscas en la zona de agua la esfera Al Bhed y cargas el diccionario de una partida posterior.

Las ruinas de Omega

Sin duda, es la mazmorra más compleja de todo el juego. Los enemigos de esta zona son realmente difíciles, capaces de acabar con todo tu grupo si no lo subes lo suficiente de nivel. Sin embargo, si quieres ganar experiencia, también es un sitio ideal. La mazmorra se divide en dos secciones muy amplias. La primera acaba con una confrontación contra Última, una sombra del poder de Omega. Última es un enemigo bastante débil en este juego, pero si lo sobornas con 140.000 gils puede darte 99 Péndulos, una oferta que merece la pena no rechazar. En cuanto a la segunda parte de las ruinas, simplemente avanza enfrentándote a los monstruos de cada sección hasta finalmente encontrarte cara a cara con el mismísimo Omega. No te preocupes, no es tan duro.



LOS COFRES SECRETOS EN EL HOGAR DE LOS AL BHED

Potes mágicos

Los potes mágicos regresan al Final Fantasy X en la caverna de la Fe robada. Para obtener sus ventajas, debes atacar a uno de los cuatro puntos posibles, y si lo haces en el correcto, serás recompensado con un objeto.

Revisitar los templos

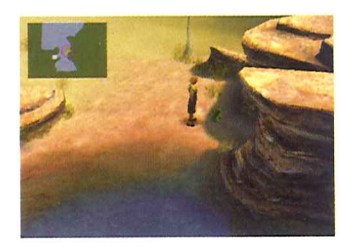
Si tras el punto en el que el Maestro Mika decide abandonar este mundo y Yuna vuelve a obtener el favor de la iglesia de Yevon regresas a cada uno de los templos, las Fes de cada sala te entregarán un objeto para que las ayudes a descansar.

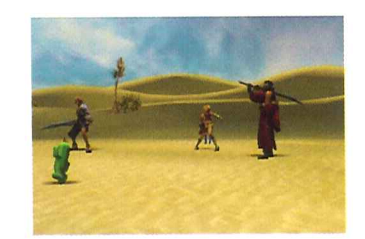
Armas supremas propias

Es posible componer armas supremas propias si antes de enfrentarte a Sin te diriges al bosque de Makalania y compras al joven que hay allí armas con cuatro espacios libres.













MINIJUEGOS

Además del Blizzball, el Final X tiene una serie de minijuegos que pueden suponer valiosas adquisiciones para los personajes.

Capturar las mariposas

Cuando estés pasando por la zona de Macalania, habla con el hombre pájaro para que te informe de que puedes participar en un curioso minijuego de capturar mariposas. Básicamente, una vez que te acerques a una mariposa azul, la pantalla cambiará llenándose de mariposas azules y rojas. Tu objetivo es conseguir capturar todas las mariposas azules y evitar las rojas, ya que si no, entrarás en combate y perderás un tiempo muy valioso. Si las capturas a todas, serás recompensado con un cofre. Si regresas al bosque tras conseguir la aeronave, las capturas serán mucho más difíciles de conseguir, pero la recompensa será muy valiosa para Khimari, como se ve en la sección de las armas sagradas.





Cazador de Cactus

Tras conseguir la aeronave, regresa a la isla donde los Al Bhed tenían su hogar. ¿Recuerdas el enorme remolino que te impedía adentrarte en una sección del desierto? Pues naturalmente existe un método para eliminarlo y poder acceder hasta el interior. Primero acércate a la piedra con la imagen de un Cactus que hay cerca del remolino y pulsa cuadrado, lo que activará el minijuego. Ahora encamínate al principio del desierto y encontrarás al primero de los cactus. Habla con él y te propondrá participar en un juego en el que debes acercarte a él cuando no está mirando. Si llegas hasta él sin que te vea, lucharás y te entregará una esfera. Reúne las diez que hay repartidas por todo el desierto y con las diez podrás destruir el remolino y obtener el Sigil de Saturno para Rikku, junto a algunos objetos muy interesantes. A continuación veremos la localización de los diez cactus.

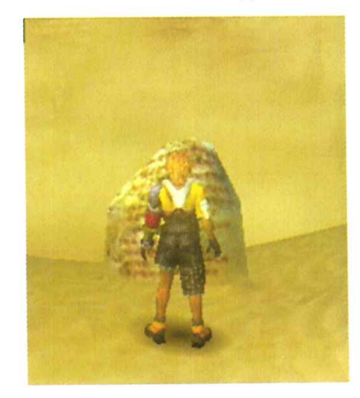
1- Cerca del Oasis, a la derecha de la esfera de grabar
2- Al norte de la tienda con la segunda esfera de grabación
3- Busca en él la marca de descuento del 20% cercana a la piedra del cactus
4- En las ruinas situadas al oeste hay dos Cactus corriendo
5- Cerca del punto de grabación de la Tienda
6- En un cofre del tesoro al oeste de la parte central del desierto
7- Dentro de uno de los remolinos de Arena
8- Regresa al primer punto de grabación del desierto. Sube al interior de la nave y sube a la cubierta para luchar con él
9- En la piedra de los cactus
10- Finamente, en la propia zona del remolino



Esquivar los rayos

Cuando estás pasando por el Valle de los Truenos, puedes conseguir valiosos objetos si consigues esquivar un considerable número de ellos seguidos. Para hacerlo tienes que pulsar la X en el preciso instante en el que veas la pantalla ponerse de color blanco, señal de que va a caer un rayo muy pronto. Si quieres conseguirlo pronto, lo mejor es buscar una zona donde la frecuencia de los rayos sea muy elevada, y acostumbrarte a sus pautas de tiempo. Cuando lo hayas conseguido, dirígete a las puertas de la posada Al Bhed y abre el cofre que encontrarás en su exterior. Esta es la lista de los premios:

5 veces: 2 Pociones X
10 veces: 2 Mega Pociones
20 veces: 2 Esferas MP
50 veces: 3 Esferas de Fuerza
100 veces: 3 Esferas de PV
150 veces: 4 Megaelixires
200 veces: Venus Sigil







La arena de los Monstruos

En esta sección te enfrentarás a los enemigos más difíciles del juego. No resulta nada exagerado reconocer que cualquiera de ellos es mucho más difícil que los mismos enemigos finales, por lo que vencerles se convertirá en una tarea más que épica. Para vencerlos lo mejor es haber conseguido superar el límite de daño y poder hacer con tus ataques 99.999 puntos de daño...y eso ni de lejos te asegura una victoria contra las creaciones especiales. A continuación veremos los requerimientos para sacar los enemigos secretos de cada área.

CREACIONES DE ÁREAS

Para esta sección, simplemente captura a todos los monstruos de cada zona.

Isla Besaid: Stratavis
PV: 320000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Bosque de Kilika: Amenaza Marlboro
PV: 640000 (Overkill: 12000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Camino de Mi'ihen: Kottos
PV: 440000 (Overkill: 15000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Roca Seta: Coeurl Regina
PV: 380000
AP: 8000

El camino de Djose Highroad
PV: 520000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

El paso de los truenos: Rey Cactus
PV: 100000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Macalania: Espada
PV: 280000 (Overkill: 15000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

El desierto de Sanubia Desert: Gusano del abismo
PV: 480000 (Overkill: 12000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Las tierras de la Calma: Quimerageist
PV: 120000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Caverna de la Fe robada: Don Tonberry
PV: 480000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Monte Gagazet: Catoblepas
PV: 550000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

Dentro de Sin: Abadon
PV: 380000 (Overkill: 10000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)

Omega Ruins: Vorban
PV: 630000 (Overkill: 10000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)

CREACIONES DE ESPECIES

Lobos: Fenrir
PV: 850000 (Overkill: 99999)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de Dingo (Besaid), Colmillo de Mi´ihen (camino de Mi´ihen), Garm (Lago de la Luna), Lobo de la Nieves (Macalania), Lobo de Arena (Sanubia), Skoll (Tierras de la Calma)y Bandersnatch (Gagazet).

Lagartos: Ornitholestes
PV: 800000 (Overkill: 99999)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de Dinonix (Kilika), Impiria (camino de Miíhen), Raptor (Roca Seta), Melusine (el paso de los Truenos), Iguion (Macalania), Yowie (caverna de la Fe robada) y Zaurus (Omega).

Pajaros: Pteryx
PV: 100000 (Overkill: 99999)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura cuatro especimenes de Condor (Besaid), Sigmurgh (Djose) y Alcyone (Sanubia).

Insectos: Hornet
PV: 620000 (Overkill: 50000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura cuatro especimenes de Abeja Asesina (Kilika), Insecto Mordedor (Lago de la Luna), Avispa (Macalania)y Nebiros (las tierras de la Calma).

Brujos Voladores: Vidatu
PV: 95000 (Overkill: 10000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura cuatro especimenes de Gandarewa (Roca seta), Aerouge (el paso de los Truenos) e Imp (caverna de la Fe robada).

Ojos voladores: Un Ojo
PV: 150000 (Overkill: 15000)
AP: 10000 (Overkill: 1000)
Requerimientos: Captura cuatro especimenes de Ojo Flotante (Mi´ihen), Buer (el paso de los Truenos), Ojo Maligno (Macalania), Ahriman (Gagazet) y Muerte Flotante (Omega).

Flanes: Jumbo Flan
PV: 1300000 (Overkill: 99999)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de Flan de Agua (Besaid) Flan de Trueno (Camino de Mi´ihen), Flan de Nieve (Lago de la Luna), Flan de Hielo (Macalania) y Flan Oscuro (Gagazet).

Elementales: Nega Elemental
PV: 1300000 (Overkill: 15000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de Elemental Amarillo (Kilika), Elemental Blanco (camino de Mi´ihen), Elemental Rojo (Roca Seta), Elemetal de Oro (el paso de los Truenos), Elemento Azul (Macalania), Elemental Oscuro (caverna de la Fe robada) y Elemental Negro (Omega).







Topos Blindado: Tanqueta
PV: 900000 (Overkill: 10000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de cada Raldo (camino de Mi´ihen), Bunyip (Djose), Mafdet (Macalania), Shred (la tierra de la Calma) y Halma (Omega).

Dragones: Fafnir
PV: 1100000 (Overkill: 13000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura cuatro especimenes de Vouivre (Camino de Mi'ihen), Lamashtu (Roca Seta), Kusariqqu (el paso de los Truenos), Mushussu (Sanubia) y Nidhogg (Gagazet).

Fungus: Seta del Sueño
PV: 98000 (Overkill: 10000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de cada Funguar (Djose o Mi´ihen), Espina (caverna de la Fe robada) y Exoray (Sin).

Bombas: Rey Bomba
PV: 480000 (Overkill: 10000)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura tres especimenes de cada Bomba (Mi´ihen), Granada (Gagazet) y Puroboros (Omega)

Bestias: Juggernaut
PV: 1200000 (Overkill: 15000)
AP: 8000 (Overkill: 8000)
Requerimientos: Captura cinco especimenes de cada Cuerno Dual (Mi´ihen), Valaha (Caverna de la Fe robada) y Grendel (Gagazet).

Gigante de hierro: Piel de Hierro
PV: 2000000 (Overkill: 99999)
AP: 10000 (Overkill: 10000)
Requerimientos: Captura diez especimenes de cada Gigante (el paso de los Truenos) Gemini A y Gemini B (Sin)

CREACIONES ORIGINALES

Cometierra
PV: 1300000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)

Requerimientos: Captura los monstruos necesarios para conquistar dos áreas.

Gran Esfera
PV: 1500000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)
Requerimientos: Captura los monstruos necesarios para conquistar dos especies.

Catástrofe
PV: 2200000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)
Requerimientos: Captura los monstruos necesarios para conquistar seis áreas.

Th'uban
PV: 3000000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)
Requerimientos: Captura los monstruos necesarios para conquistar seis especies

Neslug
PV: 4000000 (Overkill: 12000)
AP: 50000 (Overkill: 50000)
Requerimientos: Captura los monstruos necesarios para conquistar todas las áreas

Última Buster
PV: 5000000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)

Requerimientos: Captura cinco monstruos de cada clase

Shinryu
PV: 2000000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)
Requerimientos: Captura dos Splashers, dos Achelous y dos Maelspikes de la parte sumergida de Gagazet

Nemesis
PV: 10000000 (Overkill: 99999)
AP: 50000 (Overkill: 50000)

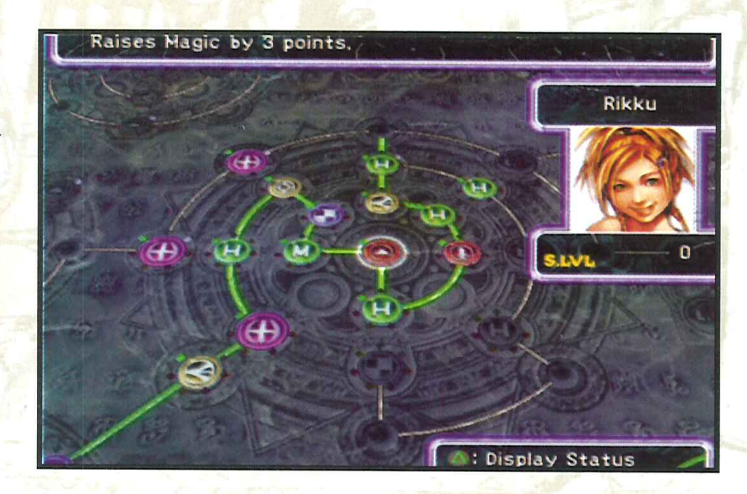
Requerimientos: Captura diez monstruos de cada clase y vence a todos los otros monstruos de la arena.





EXPERIENCIA

Al contrario que en anteriores entregas de la saga FF y de la mayoría de juegos de rol, FFX no se rige por un sistema de experiencia basado en niveles. En su lugar disponemos de una enorme tabla en forma de laberinto donde se encuentran distribuidas todas las habilidades del juego en unas pequeñas esferas denominadas nodos. Los personajes que intervengan en los combates serán recompensados con puntos de experiencia que nos otorgarán otros puntos denominados Nivel de Habilidad y Esferas de poder. El Nivel de Habilidad representa el número de movimientos de los que dispondremos para movernos por la tabla de nodos y las Esferas los puntos para comprar estas. Date cuenta del hecho de que puedas moverte por la tabla no representa el que puedas comprar necesariamente la habilidad. La tabla de experiencia está repartida por zonas, tendremos la zona de habilidades de magia blanca en una parte (punto de inicio desde el que comenzará Yuna), la de magia negra (donde empezará Lulú), habilidades físicas, de evasión, ect...Aquí radica la principal diferencia entre los personajes, ya que su punto de inicio nos obligará a seguir en un principio un número determinado de caminos. Ten en cuenta que deberás pensar de antemano el recorrido a seguir, ya que el retroceso implica una pérdida considerable de puntos.



TIPOS DE ESFERAS

BASICAS

Esferas de Poder
Estas esferas nos servirán para aumentar la habilidad de fuerza del personaje, defensa y puntos de vida. Este tipo de esferas son las mas recomendables si quieres conseguir un personaje del tipo "guerrero". Además serán imprescindibles para cualquier personaje al aumentar sus puntos de vida y su defensa.

Esferas de Mana
Añade habilidades mágicas, defensa mágica y puntos de maná. Estos nodos serán imprescindibles para cualquier tipo de mago que lleves o para aumentar la cantidad de mana y la resistencia a la magia de tus guerreros.

Esferas de Habilidad
Te permite comprar habilidades y conjuros. Estas esferas añadirán a tus personajes habilidades especiales como por ejemplo robar o conjuros como Thundara o Fira.











Esferas de Velocidad
Aumenta tu puntería, agilidad y evasión. Estas esferas aumentan las probabilidades que tienes para impactar al oponente, las oportunidades que tienes de que los enemigos obtengan un "miss" y lo mas importante, las veces que actuamos.

Esferas de Fortuna
Estas esferas son muy escasas y en toda la tabla hay muy pocos nodos que tengan la habilidad de Suerte. Sirve para los críticos, cuanto mas alta mas posibilidades tendremos de obtener uno.

ESPECIALES

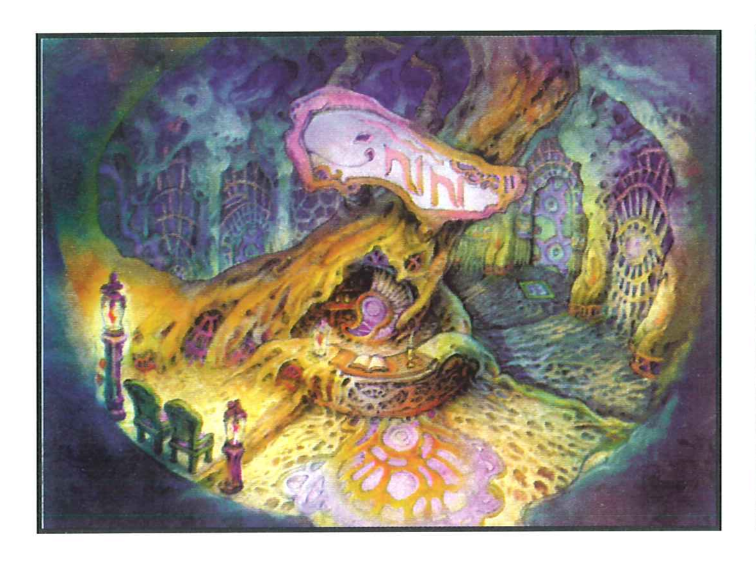
- Esfera de Fortuna: activa un nodo de suerte.
- Esfera de Atributos: activa un nodo de caracteristicas previamente activado por otro personaje
- Esfera Especial: Activa un nodo especial previamente activado por otro personaje.
- Esfera de Habilidad: Activa un nodo de habilidad previamente activado por otro personaje.
- Esfera de Magia Blanca: Activa un nodo de magia blanca previamente activado por otro personaje.
- Esfera de Magia Negra: Activa un nodo de magia negra previamente activado por otro personaje
- Esfera Maestra: Activa cualquier nodo previamente activado por otro personaje.
- Esfera Llave 1-4: Desactiva permanentemente cualquier nodo de su nivel correspondiente.
- Esfera de Puntos de Vida: Convierte un nodo vacío en uno de +300 PV desactivado.
- Esfera de Puntos de Magia: Convierte un nodo vacío en uno de +40 PM desactivado.
- Esfera de Fuerza: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Fuerza desactivado.
- Esfera de Defensa: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Defensa desactivado.
- Esfera Magicas: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Magia desactivado.
- Esfera de Defensa Magica: Convierte un nodo vacío en uno de +4 a Defensa Mágica desactivado.
- Esfera de Agilidad: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Agilidad desactivado.
- Esfera de Evasión: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Evasión desactivado.
- Esfera de Precisión: Convierte un nodo vacío en uno de +4 Puntería desactivado.
- Esfera de Suerte : Convierte un nodo vacío en uno de +4 Suerte desactivado.
- Esfera de Borrado: Borra cualquier habilidad de un nodo.
- Esfera de Retorno: Permite a un personaje volver a un nodo previamente activado.
- Esfera de Amigos: Permite desplazarte hasta la posición actual de otro personaje.
- Esfera de Traslado: Permite desplazarte a un nodo activado por cualquier personaje.
- Esfera Portal: Permite moverte a cualquier nodo de la tabla, activado o no.



COMO CONSEGUIR MUCHA EXPERIENCIA

Si quieres avanzar rápido y subir conseguir muchas Esferas rápido lo mejor que puedes hacer es equiparte en el arma las habilidades Overdrive por puntos de Experiencia, Dinero por experiencia y sobretodo Doble de Experiencia. Luego dirígete a la mazmorra de Omega y el interior de Shin y lucha contra cualquier bicho que te encuentres.

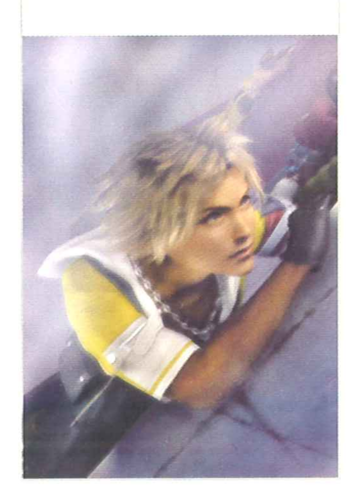






UNO POR UNO

Tidus
Empieza en el mejor lugar de la tabla. Sigue el camino natural de Tidus, obtendrás puntos de fuerza, puntos de vida ,velocidad y defensa. Gástate en sus nodos vacíos las mejores habilidades físicas de las que dispongas. Cuando llegues a poder elegir entre dos caminos espera y opta por el que esta bloqueado por la level Key. Merece la pena, esta parte esta llena de nodos de fuerza realmente buenos y la habilidad de Quick Hit, sin duda una de las mejores. Una vez tengas estos nodos (casi en el final del juego) teleportate a la zona de inicio de Rikku y compro todos los nodos de velocidad.



Auron
Inicialmente Auron empieza en un punto lleno de nodos de fuerza. Compralos y sigue el camino. Cuando los tengas todos dirigete a la zona de Tidus y sigue su camino. Como habrás rellenado los nodos vacíos con habilidades de combate buenas compralas también con Auron. La diferencia principal con tidus residirá en que será mas lento pero mas fuerte.



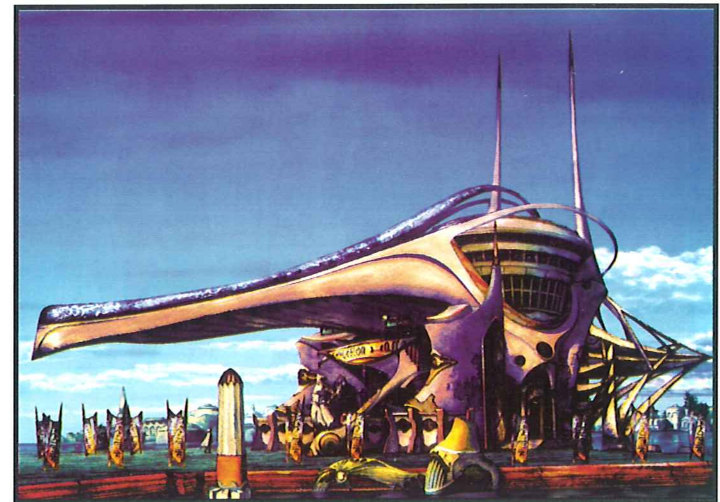
Waka
La zona de inicio de este personaje no sería tan mala si no fuese por la gran cantidad de habilidades que tienes que realmente no sirven de mucho en transcurso del juego. Lo mas conveniente es intentar convertirlo en un guerrero y seguir (si puedes) el camino de Tidus.



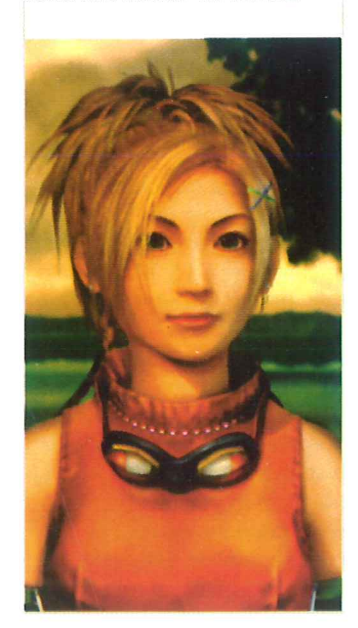
Khilmari
Lamentablemente es el peor que lo tiene para lograr ser un buen personaje. Sus habilidades son bastante inutiles y comienza en una zona bastante céntrica pero repleta de Keys que te impedirán continuar por los caminos interesantes. Si puedes avanzar a la zona de Tidus mejor o bien opta por la magia. De todas formas no conseguirá igualar nunca a los otros personjes. Una lastima.



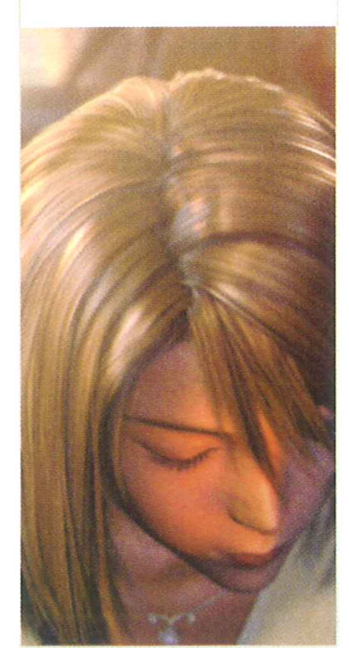




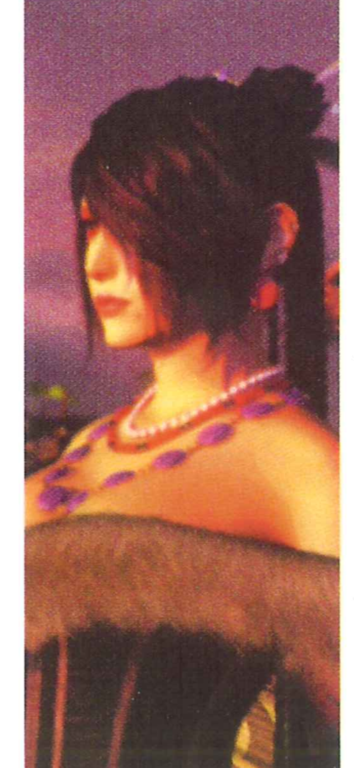
Rikku
La zona de comienzo de Rikku es una de las mejores para conseguir velocidad en tus personjes. Su principal inconveniente es que obtienes el personaje cuando es demasiado tarde. Continua por su camino natural pero esto conllevará que actuará muchas veces pero la carencia de nodos de fuerza la llevarán a ser un poco inutil. La habilidad de robar esta bastante bien. Llegarás a la zona de Lulú pero no te interesa así que intenta llevarla donde tengas los sufientes nodos de fuerza.

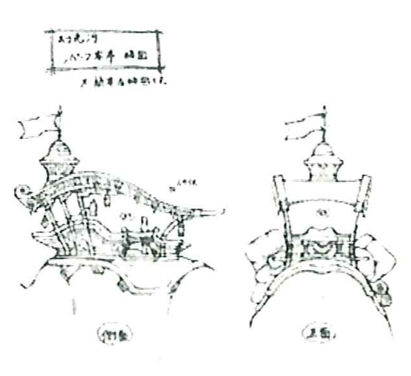


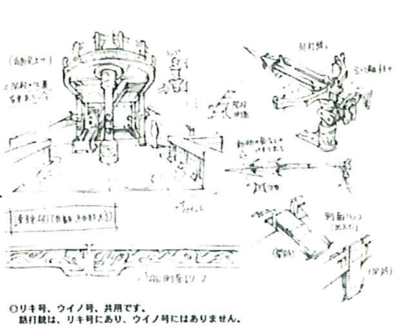
Yuna
Con Yuna lo realmente interesante para conseguir que sea un personaje bueno es seguir su camino natural. Llena sus nodos vacios simpre con habilidades mágicas. Cuando consigas el AutoLife será cuando te podrás plantear el hecho de teleportarla hasta el camino de Lulú y comprar también sus habilidades mágicas. Recuerda que si las llegas a comprar todas en la zona central también te quedan algunas interesantes.



Lulú
Te interesa ante todo comprar todos los nodos de su propia zona. Sigue este camino. Cuando los tengas todos puedes dirigirte a la zona de nodos de magia de Yuna y comprar Magia Blanca. Si las obtienes todas prueba a comprar el Ultima o las habilidades de magia dispersas por la tabla.







BLITZBALL



Como habréis notado a estas alturas de la guía, Tidus, es una estrella de un deporte practicado a lo largo y ancho de todo Spira. El Blitzball, al igual que el fútbol o el baloncesto actual, causa furor entre la gente, y todo el mundo en Spira sueña con ser una superestrella del deporte rey. Y Tidus no es menos.
Así, que una vez superemos la final, la escena de la final del torneo en Luca, podremos acceder a jugar partidos de Blitzball, que en este Final Fantasy hará las veces del antiguo juego de cartas, de anteriores entregas; pero vayamos por partes.

PRE-BLITZBALL.

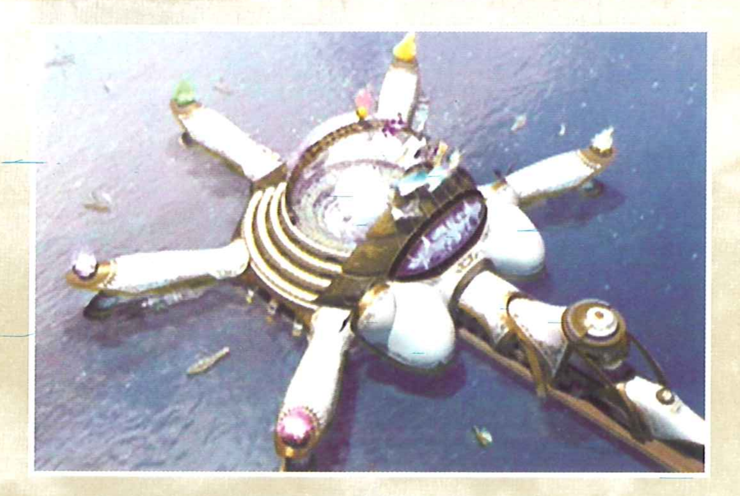
Hay un par de puntos que deberás resolver durante la historia y que no son importantes para la trama principal del juego. Resolver esto, no te ayudará mucho, pero te facilitará bastante el Blitzball.

Tiro de Jecht.

Cuando estés en el S. S., Liki te propondrá el reto de dominar el tiro de tu padre. Es conveniente que hagáis esta prueba, puesto que si lo domináis, podréis utilizar el disparo de Jecht, lo cual te facilitará enormemente los primeros partidos de Blitzball. Después explicaremos en que consiste este disparo.

La final de copa en Luca.

Este partido lo deberás ganar si quieres ciertos beneficios durante el resto del juego. El problema es, que si no has jugado antes a Blitzball, como sucederá normalmente cuando llegues a este partido si no has completado antes el juego, te puede llegar a resultar bastante complicado.
Así, que permitirme un par de consejos. No tendrás demasiados problemas con marcajes y alineaciones de momento, pues se realizarán de forma automática en la primera parte, y en el segundo el juego conserva la alineación, con lo que a la hora de colocar a los personajes sólo tendrás que pulsar X varias veces.
Una vez comience el partido pulsa Triangula y cambia el movimiento a manual A. Sólo controlas al jugador de tu equipo que se mueve con la pelota, los otros se moverán de forma automática.
Durante el juego tendrás que esperar a que tu equipo recupere la pelota, una vez la recuperes dásela a Letty (tu central) y éste que la pase al delantero menos marcado, y después, intenta marcar.
Si todo va bien, cuando comience, la segunda parte, Tidus ya podrá utilizar el disparo de Jecht, utilízalo antes de dos minutos, puesto que en ese momento los espectadores clamarán por Wakka y será algo más complicado marcar.
Si no ganas este partido, es conveniente que resetees y vuelvas a intentarlo. Sé paciente y hazlo.



Jugando a Blitzball.

El minijuego viene acompañado por un tutorial, bastante decente, así que en esta sección, simplemente, nos dedicaremos a completarlo un poco.

POSICIONES.

Cada equipo de Blitzball está compuesto por:

Delanteros:

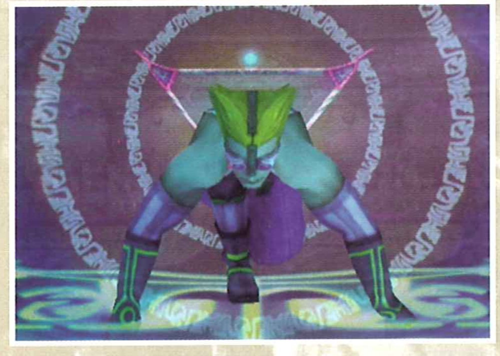
Cada equipo dispondrá de dos delanteros, uno por cada lado, evidentemente, son los encargados de finalizar la mayoría de tus jugadas.

Sus **características** prioritarias son: Disparo, cuanto más mejor, pues es la habilidad que determina el éxito de los disparos a gol; Resistencia, pues suele venir bien que sean capaces de resistir los placajes de los defensas, lo que puede facilitar mucho el

tema de encontrar una buena posición de tiro.

Habilidades: Evidentemente las mejores habilidades para un delantero son los distintos tipos de disparo, pues son los que incrementan sus posibilidades de éxito de cara a puerta. También les puede venir alguna habilidad que incremente sus posibilidades de salir con la pelota en los placajes, como puede ser Esquiva Placajes.

¿A quien ficho?: El mejor delantero del juego a largo plazo es Tidus y su Disparo de Jecht, para cubrir la otra banda, tiene diversas posibilidades, aunque yo me quedaría con Wedge, uno de los guardias del Torneo en Luca.



Centrocampista:

Esta posición es vital para el equipo, pues como los medios en otros deportes, es el que se encarga de distribuir el juego de tu equipo. Además, es la primera línea de defensa para parar al equipo contrario.

Características: La mejor habilidad de éste es el Pase, pues necesitarás que pase lejos y por encima de algún defensa. Otra que puede venirle bien es resistencia, para deshacerse de los placajes. Y muy secundaria, y más que nada para apoyar a los defensas en sus placajes, es la habilidad de Intercepción, para dificultar los tiros y pases de los rivales.

Habilidades: Las dos mejores habilidades que puede tener tu centrocampista son, el Brazo de Oro, lo que le permitirá lanzar pases a largas distancias e incluso tirar de lugares remotos a la portería y Esquiva Placajes. Después dependerá de tu estilo de juego, pero una que te puede venir muy bien, es alguna habilidad de tiro, pues el central se puede ver de vez en cuando en buenas posiciones de tiro.

¿A quien ficho?: En luca hay un Ronzo, de nombre Zev, que, aunque inicialmente no parece gran cosa, se convertirá con la experiencia en un excelente central, pues su gran resistencia, altas características de pase y tiro, y habilidades que domina desde el principio, harán de él un excelente fichaje a medio plazo. Además su gran cantidad de puntos de vida, le convertirán en prácticamente inmune a los envenenamientos (a un jugador con mil puntos de vida es tontería envenenarlo, no se le van a acabar los puntos de vida).

Defensas:

Estos son los tipos duros del blitzball. Su trabajo es arrebatar la pelota de los medios y delanteros contrarios. Y suelen ser muy contundentes en su trabajo.

Características: Las dos características que deben dominar los defensas son Ataque, para aumentar las posibilidades de éxito en los placajes, e intercepción, pues si un delantero tiene una habilidad de tiro lo suficientemente alta, intentará tirar a puerta sin entrar en el placaje, con lo cual ayudará mucho al portero una alta habilidad de Intercepción.

Habilidades: Evidentemente las más convenientes son las de placaje, además si utilizas placajes de envenenamiento o entorpecedores, las habilidades para acumularlos pueden ser muy positivas.

¿A quién ficho? Cualquier jugador con un habilidad alta de ataque, te puede servir para esta posición, y de éstos hay muchos a lo largo del juego. Los Ronzos suelen estar muy bien dotados para estas posiciones, aunque ten en cuenta que son algo lentos de movimientos.

Portero:

Este jugador es tu último recurso para evitar el gol.

Características: Sólo le interesa una Atrapar.

Habilidades: La habilidad por excelencia para tu portero debe de ser Super Portero y, después Manos Firmes. Además Anti-Entorpecer puede serte de utilidad contra ciertos rivales.

¿A quien fichar?: Cualquiera que encuentres con una habilidad alta te sirve, los Guados suelen estar bien dotados para jugar de porteros.







FORMACIONES

Si te preguntabas para qué sirven las formaciones, he aquí las respuestas. Básicamente lo que hacen es controlar las tácticas que utilizará tu equipo en el campo. Conforme subas de nivel de equipo, tendrás a tu disposición mayores opciones en este tema, de todas maneras aquí tienes una breve explicación de cada una.

Normal:

Cada jugador cubre una parcela de campo e interceptará a cualquier jugador adversario que lleve la pelota, buena para novatos.

Marcaje:

Al empezar cada partido de Blitzball se te da la opción de que tus jugadores observen a ciertos jugadores adversarios para aprender sus técnicas especiales, si utilizas esta formación, tus jugadores lo marcarán especialmente, sirve cuando quieres que algún jugador en concreto esté siempre encima de alguna de las estrellas rivales.

Cubrir banda derecha / izquierda:

En defensa tu equipo se lanzará a cubrir el lado del campo especificado, dejando el otro lado peor defendido. Bueno, si quieres cubrir a un delantero especialmente peligroso.

Centro:

Se basa en acumular mucha gente en el centro del campo y recuperar la pelota cerca de la portería contraria. Buena, si juegas de manera muy ofensiva, pero la defensa en tu campo es algo peor.

Todos a la Defensa:

Esta formación, se basa en acumular mucha gente en defensa para evitar ser marcado y recuperar la pelota. Los problemas te vendrán a la hora de intentar marcar algún tanto.

Ataque total:

Justo la contraria a la anterior, tus chicos jugarán muy adelantados, y descuidarán la defensa. A menos que tus medios y delanteros sean buenos placadores, no es una buena idea.

Contra:

Muy parecida a defensa total, sin embargo, cuando recuperes la pelota, todo tu equipo saldrá rápidamente al ataque, para intentar marcar, y volver de nuevo a la defensa en cuanto se dispare o pierda la posesión. Necesitarás jugadores rápidos para jugar de esta forma.

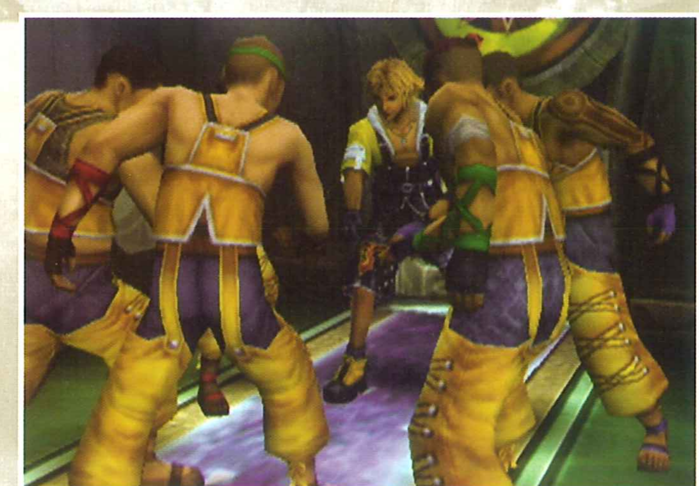
Doble Cara:

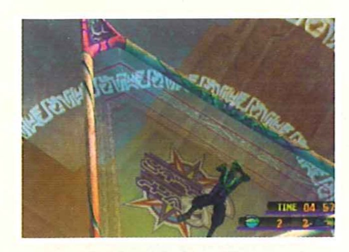
Con esta formación los delanteros se transformarán en dos defensas, dejando a tu central en punta de ataque. Crea una buena defensa, pero tu central deberá ser un buen delantero si quieres marcar.

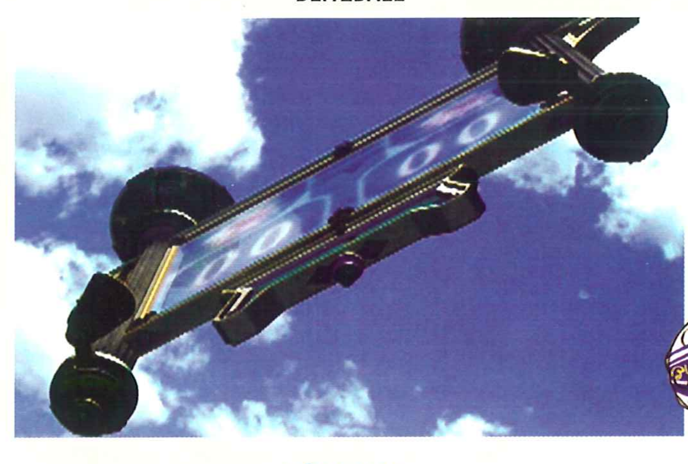














TÉCNICAS.

Por último, aquí tenéis algunas de las habilidades secretas de Blitzball, y solo unas pocas, a ver si las sacaís y un pequeño comentario sobre sus efectos en el juego. Recuerda que el uso de habilidades hará que tus jugadores se cansen con rapidez, así que deberás usarlas sabiamente.
Además notarás que cada jugador dispone de unas técnicas denominadas **técnicas clave**. Si consigues que el personaje aprenda estas 3 técnicas conseguirás desbloquear la técnica secreta de ese jugador, cosa que te dará una gran ventaja sobre tus enemigos. Inténtalo, es muy recomendable.

El Espíritu de los Aurochs	Cuesta 600 pv	Wakka añade el total de la habilidad de disparo de su equipo a su propia habilidad de disparo. Es la habilidad, la técnica secreta de Wakka. Muy recomendable si la sacas.
Camorrista	Cuesta 10 pv	60% de que el jugador entre en un placaje aunque no esté cerca. Indispensable en los buenos defensas.
Defensa de Elite	Cuesta 5 pv	Intercepta la pelota desde más lejos. Bastante útil para entorpecer disparos y pases en defensa.
Buenos días	Cuesta 80 pv	Incrementa las características tras despertar. Bueno si el equipo rival usa muchos morfeos. Mejor que Gambito, no esta en el listado.
Disparo Invisible	Cuesta 220 pv	La pelota se esfuma, la controlas con el analógico. Técnica secreta de más de un delantero. Es genial.
Disparo de Jecht	Cuesta 120 pv	Elimina a dos bloqueadores. Disparo +5.
Disparo de Jecht 2	Cuesta 999 pv	Elimina a tres bloqueadores. Disparo +10. Uno es casi imprescindible al principio. Y el otro es la técnica secreta de Squall. Impresionante.
Superportero	Cuesta 30 pv	Añade entre 0-10 puntos a la habilidad de atrapar al portero. Una de las mejores habilidades de portero.
Evade Placaje	Cuesta 40 pv	40% de evadir un placaje.
Evade Placaje 2	Cuesta 170 pv	80% de evadir un placaje. Una habilidad muy útil para cualquier posición. Especialmente los centrales.
Encuentra Técnicas	Cuesta 0 pv	Permite aprender un mayor número de técnicas secretas Útil para jugadores con pocas técnicas.

AEONES

VALFOR



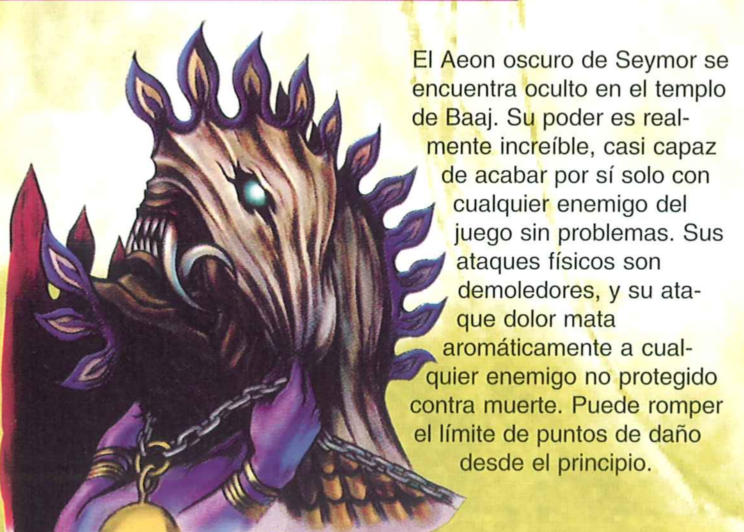
Es el primera y más débil de todas las invocaciones. Pertenece a la isla de Besaid y representa el viento. No tiene ninguna característica en la que destaque demasiado, y ni su magia ni su fuerza son demasiado buenas, pero su velocidad está por encima de la media de otras invocaciones. Sus especiales son, Rayo Láser y Descarga Láser, que causan un daño no muy elevado. Para romper su límite de daño, es necesario adquirir el arma celestial de Yuna.

IXIÓN



Sustituyendo a Ramuh como señor del trueno, Ixión es un monumental Kirin capaz de proyectar por su cuerno potentes descargas eléctricas. Es el tercer Aeon que se obtiene en el juego, que descansa en el templo de D´jose. Tiene unas características elevadas, pero no destaca en ninguna de ellas, salvo quizás, en magia. Para romper su límite de daño, es necesario adquirir el arma celestial de Kimarhi.

ANIMA



El Aeon oscuro de Seymor se encuentra oculto en el templo de Baaj. Su poder es realmente increíble, casi capaz de acabar por sí solo con cualquier enemigo del juego sin problemas. Sus ataques físicos son demoledores, y su ataque dolor mata aromáticamente a cualquier enemigo no protegido contra muerte. Puede romper el límite de puntos de daño desde el principio.

IFRIT



Una de las invocaciones con mayor poder del juego, Ifrit es el señor del fuego que descansa en la isla de Kilika. Esta invocación parte con una elevadísima fuerza física, y con ataques capaces de provocar mucho daño, pero por desgracia es muy lenta a la hora de actuar. Para romper su límite de daño, es necesario adquirir el arma celestial de Wakka.



SHIVA

Sin duda, la invocación favorita de muchos aficionados de la saga, Shiva reaparece en el Final Fantasy X más glamorosa que nunca. Descansa en el templo de Makalania y es la cuarta invocación del juego. Aunque sus ataques físicos no son muy potentes, es enormemente rápida, y puede utilizar su magia para curarse de cualquier herida recibida. Su especial, polvo de diamante, es muy devastador, lo que sumado a su gran velocidad, la hacen una de las invocaciones más útiles del juego. Para romper su límite de daño, es necesario adquirir el arma celestial de Lulu.

BAHAMUT

El rey dragón regresa de nuevo como el mejor Aeon normal del juego. Es la invocación del templo de Bevelle, un enorme hombre dragón metálico que destaca en todas sus características. Puede romper el límite de puntos de daño desde el principio, por lo que su especial Mega Descarga es capaz de acabar prácticamente con cualquier cosa.

JOJIMBO



Es la primera de las invocaciones secretas. Jojimbo es una invocación muy curiosa, ya que te cobrará dinero por atacar a tus enemigos. Según la cantidad que le pagues, realizará un ataque más o menos poderoso. No se encuentra en ningún templo, sino en la cueva de la Fe robada. Para romper su límite de daño, es necesario adquirir el arma celestial de Auron.

RAGU, MAGU Y DOGU

Sin lugar a dudas las tres hermanas Magus son el Aeon más poderoso del juego. Se trata de tres mujeres insecto que actúan cada una por su cuenta pero como una única invocación. Por desgracia, al contrario que con los otros Aeones, las hermanas Magus no reconocen las órdenes que les des, y sólo puedes hacer recomendaciones sobre su actuación. A pesar de que Dogu parece la más poderosa de las Magus al conseguirlas, si Yuna sube lo suficiente de nivel, el ataque de Ragu Passado es capaz de matar a cualquier enemigo de un solo golpe. Lógicamente, pueden romper el límite de puntos de daño desde el principio.



ARMAS

En el Final Fantasy X es posible componer un jugador mismo sus propias armas, si está dispuesto a invertir cantidades realmente enormes de materiales en su composición. Sin embargo, como en cualquier Final Fantasy existe un arma definitiva de enorme poder para cada personaje, llamadas Arma Celestiales. Sin embargo, conseguir las armas celestiales es mucho más difícil que simplemente encontrarlas en el Mapa y cogerlas. El problema es que cuando encuentres las armas por primera vez son excepcionalmente malas, ya que no te permiten ganar experiencia ni tampoco reconfigurarlas. Para que las armas obtengan su verdadero poder, deberás liberar sus fuerzas utilizando dos objetos con cada arma, las Marcas y los Sigil, y llevarlas hasta la planta sagrada para que las fusione con las armas.
De un modo u otro, lo primero que necesitas para conseguir abrir los cofres que tienen las armas, será obtener el Espejo Nublado. Para encontrarlo, dirígete al templo de Remien (tal y como se indica en la sección de trucos para obtener a las hermanas Magus) y gana la carrera de chocobos, lo que se te recompensará con el Espejo Nublado. Con él en tu poder, ves al bosque de Macalania y habla con la mujer y el niño que hay en la entrada, y te dirán que no encuentran al padre. Ves al campamento y habla con el hombre para decirle donde está su familia, regresa a la entrada y te dirán que han pedido a su hijo. Cuando lo hagan, ves por el camino de la izquierda, por el camino de luz y llegarás hasta donde está el niño, una enorme planta de luz. Usa el espejo allí y lo transformarás en el Espejo Celestial. Ahora sólo tienes que llevar cada una de las armas y sus dos piezas hasta allí, para obtener el poder máximo.



TIDUS

Localización del arma: Arma Última

Se encuentra en la zona superior izquierda de las tierras de la Calma. Al principio, el camino está bloqueado por un hombre, pero cuando tengas el escudo celestial, el guardia se habrá retirado.

Localización de la Marca

En la sala donde te enfrentaste a Yunalesca, en lugar de salir de la habitación, empieza a subir o bajar las escaleras. Al final, aparecerá un cofre en el que se encuentra la Marca.

Localización del Sigil

Éste es bastante difícil de obtener. Debes ganar la carrera contra la entrenadora de chocobos consiguiendo un tiempo de 0.00.00.

YUNA

Localización del arma: Nirvana

El cofre aparece en la arena de los monstruos después de haber capturado a todos los monstruos de las tierras de la Calma. Para abrir el cofre necesitas el Espejo Celestial.

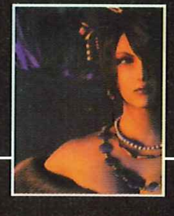
Localización de la Marca

En un cofre a la derecha de la playa de Besaid. Para obtenerlo debes llegar hasta allí nadando.

Localización del Sigil

Debes vencer a todos los Aeones en el Templo Remien y después enviar al Más Allá a la convocadora.





LULU

Localización del arma: Caballero Cebolla

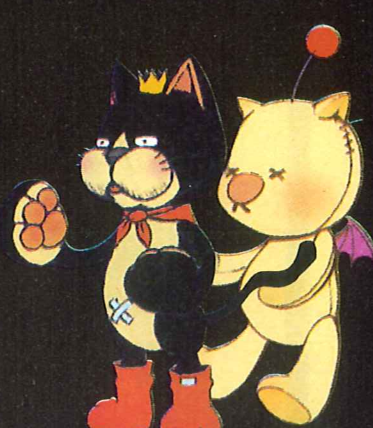
Se encuentra en la piscina del templo de Baaj donde Tidus es casi devorado al principio. Se encuentra oculta en la parte directamente opuesta a la entrada al templo.

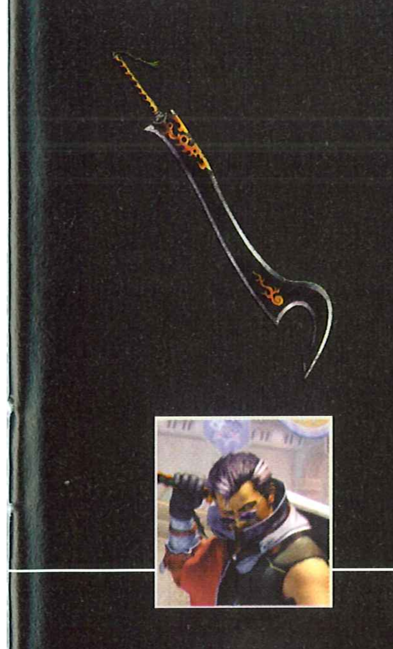
Localización de la Marca

Visita de nuevo el Más Allá al final del juego y estará en un cofre cercano a Lulu.

Localización del Sigil

Este es sin duda el más complejo de conseguir de todos. Debes esquivar doscientos rayos en el Paso de los Truenos y recoger tu recompensa en el cofre de la posada.









AURON

Localización del arma: Masamune

Debes haber recogido previamente la Espada Oxidada que hay cerca de la caverna de la Fe robada. Ahora vuelve al lugar donde Los Cruzados se enfrentaron a Sin y avanza por la zona por la que no te permitían seguir al principio. Verás una plataforma y arriba una estatua. Usa la espada allí y encontrarás la Masamune.

Localización de la Marca

En un cofre en el camino inferior del Camino de Mi´ihen. Debes regresar por la parte inferior del camino.

Localización del Sigil

Abre cualquier combinación de 10 nuevos monstruos en la Arena de los Monstruos.

WAKKA

Localización del arma: Campeon del Mundo

Te la entrega el dueño del bar de Luca si consigues ganar cinco partidos de Blizz. Debes tener el Espejo para que te la entreguen.

Localización de la Marca

Está en el vestuario de los Aurones una vez que hayas terminado la historia en Luca.

Localización del Sigil

Ésta es también bastante difícil de conseguir. Es un premio que se obtiene al azar en las Ligas y los Torneos de Blizz cuando ya hayas conseguido los cuatro Especiales de Wakka.

KHIMARI

Localización del arma: Longinus

En el paso de los Truenos reza en las tres piedras de cactus, después regresa al principio y sigue al fantasma hasta una torre. El cofre se encuentra a la derecha.

Localización de la Marca

En el monte Gagazet, entre los pilares donde te enfrentaste a Seymour.

Localización del Sigil

Para ello, debes vencer en repetidas ocasiones el minijuego de capturar mariposas, una vez que ya hayas obtenido la aeronave.

RIKKU

Localización del arma: La Mano de Dios

Selecciona cuando tengas la nave la contraseña "Mano de Dios" y busca en la nueva zona que se abrirá.

Localización de la Marca

En un cofre en la cuarta parte del desierto de Sanubia.

Localización del Sigil

Para obtener esta pieza, debes vencer el juego de capturar a los Cactus que hay en el desierto de Sanubia. Para más información, busca en la sección de trucos.







LEYENDA

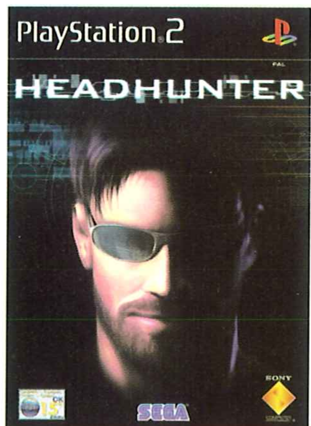
1 El templo de Baaj
2 Isla Bsaid
3 Puerto de Kilika
4 Luca
5 Camino de Mi'ihen
6 Las ruinas de Mi'ihen
7 Lugar del combate
8 Camino de Djose
9 Lago de la Luna
10 Guadosalam
11 Valle de los Truenos
12 Lago Macalania
13 Isla Bikanel
14 Desierto de Sanubia
15 Bevelle
16 Tierra de La Calma
17 Monte Gagazet
18 Ruinas de Zanarkand


DOKAN
La saga de Hades
dream
furi kuri
P!

HEADHUNTER

por R.I.P.

EL CAZARRECOMPENSAS



headhunter
género · acción-aventura
prog/dist · amuze/sega-scee
plataforma · playstation2
jugadores · 1
precio · 9.990 pts

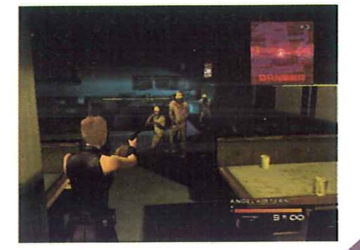
Hay juegos que marcan épocas y crean géneros y hay otros, sin embargo, que simplemente se dedican a seguir las modas e imitar a los primeros.
Y, en este estilo nació el Head Hunter: cojamos un desarrollo muy en el estilo del Metal Gear, una ambientación en la línea de películas como Robocop, un prota que parece Chuck Norris en sus buenos tiempos y otra prota que parece la de Matrix en rubio y obtendremos algo parecido al Head Hunter.
Inicialmente Head Hunter era un juego para Dreamcast que ahora ha sido versionado para PS 2.
Pero vayamos por partes.

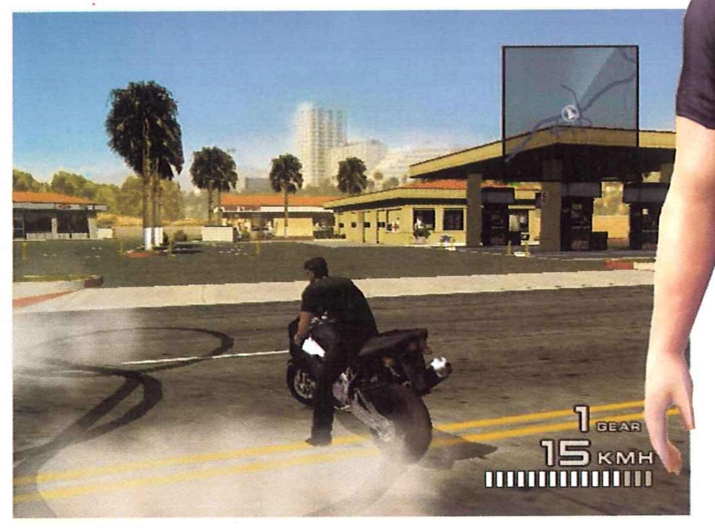
¿DE QUE VA LA HISTORIA?

En un futuro próximo la policía esta desbordada por las olas de criminalidad ascendente. Entonces una corporación privada le propone una solución, la creación de un super robot policía el cual... (No espera que me he equivocado de guión), la creación de un grupo de cazarrecompensas de elite dispuestos a liquidar, con mucha violencia y sin malicia, eso sí, a cualquiera que ose quebrantar la ley. Y, sobre todo, a todos aquellos que se dedican al negocio en alza del crimen organizado, el tráfico negro de órganos humanos.

Bueno, el caso es que en esta compañía de cazarrecompensas ha prosperado un tal Jack (magistralmente interpretado por Chuck Norris) hasta convertirse en el número uno en el ranking oficial de cazarrecompensas. Sin embargo algo empieza a ir mal, y, sin saber muy bien cómo (si lo quieres saber te lo juegas pues no quiero ser el único en sufrirlo), te encuentres en un hospital, sin memoria, sin licencia, sin pistola y abandonado del mundo.
Así, que en el hospital te enteras que tu antiguo jefe se ha muerto un poco (que lástima) y tu superior te sugiere que, ya que lo tuyo no es resolver problemas dialogan-







do, te saques una licencia de cazarrecompensas liberado y vuelvas a las calles a pegar tiros alegremente.
Entusiasmado ante la expectativa de tener una "pipa" nueva aceptas entusiasmado, y te pones al servicio de la hija de tu antiguo jefe, la cual quiere averiguar quien es el responsable de la muerte de tu padre, y, de paso, ver que tal le sientan las trajes de cuero y las botas de tacón, alto.
Y esto es a grandes rasgos el argumento de Head Hunter. Aunque no muy prometedor, no parece tan malo inicialmente.

¿Y CÓMO SE DESARROLLA, "PAYO"?

Head Hunter es una interminable sucesión de parrafadas, misión al estilo Metal Gear, parrafada, misión, parrafada, puzzle, parrafada y así en una interminable sucesión de parrafadas que aparte de quitarle el ritmo al juego, también sirve para que aproveches y te vayas a merendar, pues suelen ser bastante aburridas. Y, es que hasta en lo malo imita a Metal Gear, eso sí no es ni la mitad de rollero que lo es la segunda entrega del juego de Konami.

¿Y CÓMO ES TÉCNICAMENTE, "PAYO"?

¿Alguna de vosotros ha visto la versión Dreamcast? Pues es casi clavado al de Dreamcast (o Dios mío, la moda de cortar y pegar se extiende) y digo casi porque esta versión ha sido implementado con un número casi ilimitado de bugs, lo cual le da mucha vidilla al juego, pues es muy divertido jugar a ver quien descubre más en ciertas pantallas.
Lo mejor del juego, son las escenas de video en el que se representa un telediario el cual ha sido digitalizado con actores reales, lo cual es bastante curioso.

En fin un juego que, aunque no llega a ser malo, tampoco es para tirar cohetes. Aunque se avecinan cosas de este género bastante mejores.

COMENTARIO

gráficos

GFX **70**

No es que estén mal, es que son los de Dreamcast y, claro, los usuarios de PS2 puede que se esperen algo más.

sonido

SFX **80**

Acompaña, ni fu ni fa.

jugabilidad

JUG **80**

Si quitáramos las continuas parrafadas sería incluso divertido, pero cuando le pillas el gustillo van y te sueltan una parrafada.

GLOBAL

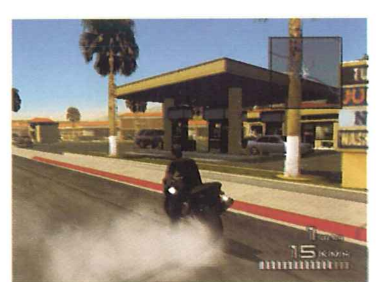
75

Una lástima, si este juego fuera técnicamente más decente, y hubieran puesto un desarrollo más ameno podría haber sido un gran juego.





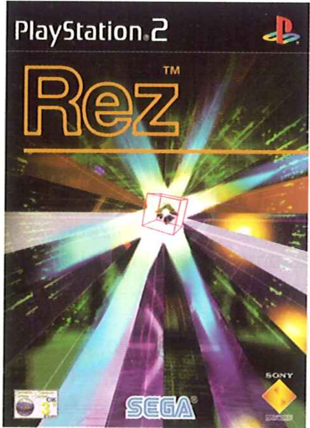






REZ

por Ricar



rez
género · shoot'em'up musical
prog/dist · sega/scee
plataforma · playstation2
jugadores · 1
precio · 9.990 pts

CYBER-RETRO-TECHNO-SOUND: OH, YEAH!

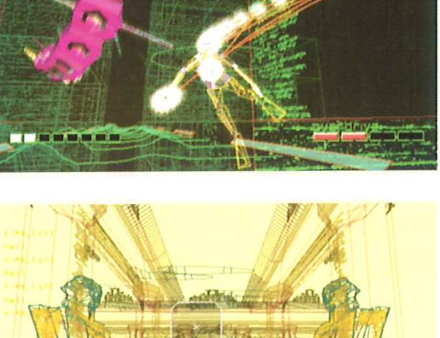
Si hay algo que Sega es capaz de hacer mejor que ningún otro, es lograr la diversión inmediata en sus títulos. Rez es la prueba. Nada más empezar volaremos inmersos en un mundo completamente vectorial, sin texturas, sin alardes, pura máquina. Aparte de las direcciones, el control de nuestro personaje tan solo cuenta con dos botones, uno para disparar y otro para el overdrive (disparo que acaba con todos los enemigos de la pantalla). La música, perfectamente integrada con la acción, depende del ritmo y de la cadencia que imprimamos en nuestros disparos. El resultado es completamente hipnótico, excitante y fascinante, y recuerda más al videoarte que a los videojuegos. La interacción entre música e imagen es impecable, convirtiéndose en



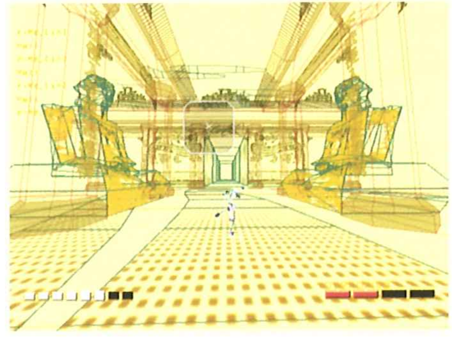














COMENTARIO

gráficos

GFX **90**

¡Arriba los polígonos puros!
¡Abajo el realismo fotográfico!
(¿habéis visto existenz?)

sonido



SFX **90**

Impresionante demostración de música y sonido.

jugabilidad

JUG **75**

Sencilla pero efectiva, aunque la mayor parte de su atractivo reside en su belleza audiovisual.

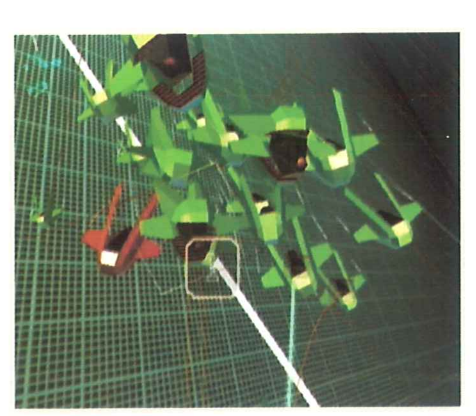
GLOBAL

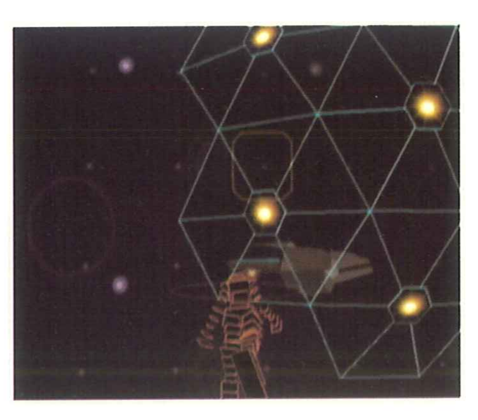


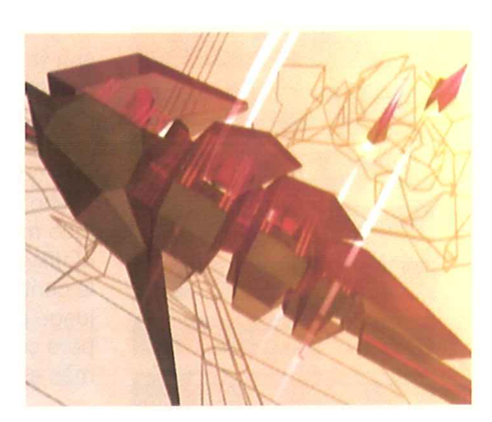
¿?

Esto no es un juego. Es una seria alternativa a las drogas psicotrópicas.

el leit motif de la experiencia. Con un interfaz tan simple y una mecánica tan sencilla, el juego resulta realmente espectacular: nuestros disparos intervienen directamente en la música, de la misma manera que lo harían unos timbales o unas congas, y además nos sirven para acabar con nuestros enemigos. Todo el juego se basa en el disparo. Puedes estar disparando sin parar o preocuparte por hacerlo todo al ritmo de la música, lo que resulta mucho más gratificante y efectivo. Si recordáis otros éxitos de sega como Space Harrier o Panzer Dragoon, y los mezcláis con un poquito de Space Channel Five, os podréis hacer una idea de la estructura del juego. A medida que vamos avanzando en los escenarios, estos comienzan a llenarse de texturas planas, que recuerdan a los primeros juegos tridimensionales, dándole al juego un aire retro muy acertado en estos tiempos de sombreados goreaud y mipmapping trilinear. Cada cierto tiempo nos enfrentaremos a un jefe más grande y más malo que los enemigos convencionales, y deberemos despojarle de todas sus texturas para vencerle. Nuestro personaje también va cambiando de forma durante el juego, adoptando apariencias que van desde la humanoide a la esférica, pasando por un montón de estados. Si disparamos al contenedor correspondiente, llenaremos con un cuadro la energía de nuestro personaje. Algunos enemigos dejarán, al desintegrarse, un contenedor rojo que nos dará un overdrive. Para cambiar de fase deberemos disparar al contenedor correspondiente hasta completar la secuencia de cambio de fase, y eso es todo: así de fácil se juega con esta nueva experiencia audiovisual de sega.

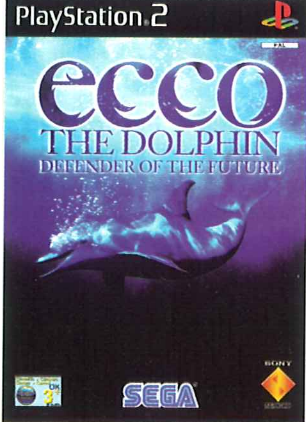






ECCO

por Black Kat



ecco: defender of the future

género · aventura

prog/dist · sega/scee

plataforma · playstation2

jugadores · 1

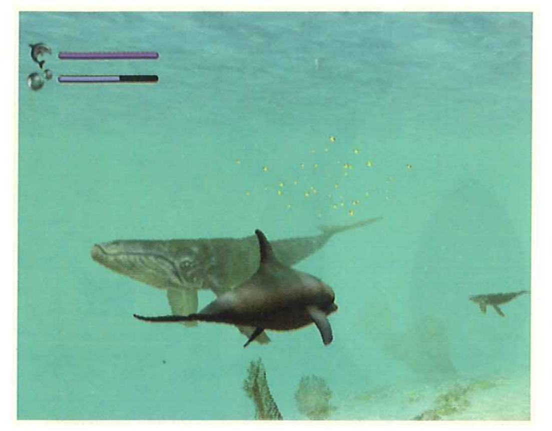
precio · 9.990 pts

MI AMIGO FLIPPER

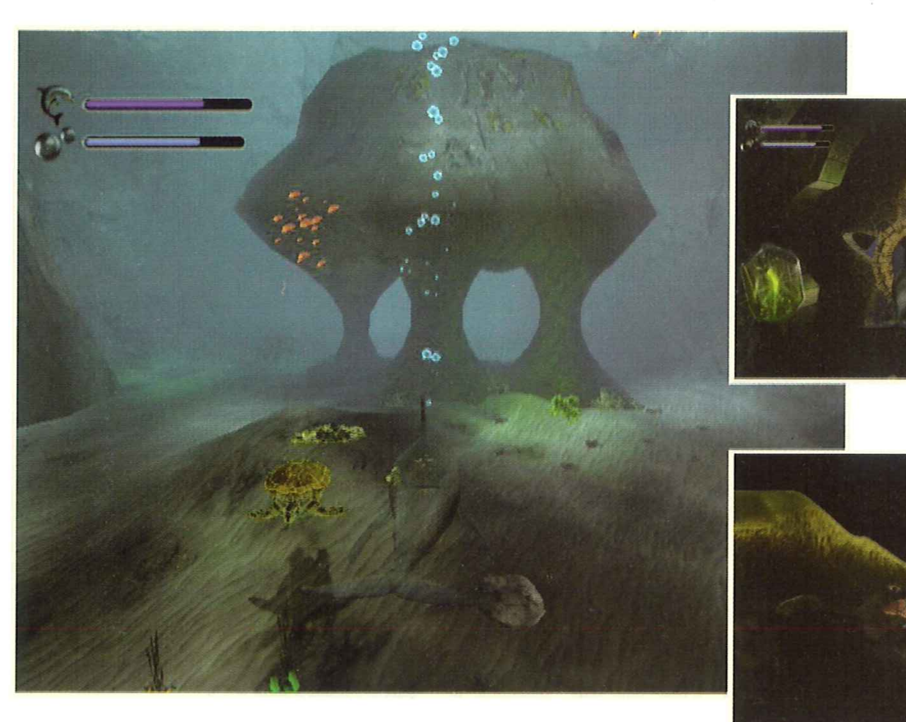
Hace ya unos cuantos años, Sega, sacaba para su ya veterana Megadrive y MegaCD, un original juego de plataformas en el que nos poníamos en la piel de un simpático delfín. Ahora, después del abandono de Sega del mercado de las videoconsolas y ya centrada en el desarrollo exclusivo de software, se nos brinda la oportunidad de poder disfrutar de este clásico para la PS2.
Hay que decir que Sega ha hecho un buen trabajo. En todo momento parece que, efectivamente, está jugando a la continuación del Ecco. El juego posee todo el espíritu, pero con un entorno mucho más espectacular, tal y como mandan las actuales videoconsolas.
Gráficamente es muy bonito. Te da la impresión de estar bajo el agua del océano, aunque hay que reconocer que a veces puedes encontrar algún error de superposición de polígonos (clipping), cuando atraviesas las cuevas, pero es algo muy anecdótico y pasa desapercibido. Los animales que pueblan nuestras aguas parece que respiren; muy bonitos y conseguidos.
En cuanto a la música y a los efectos de sonido, en general está muy bien. La música está casi ausente, pero cuando aparece queda bastante resultona. En cuanto al sonido, sabe crear un buen ambiente "submarino".
La jugabilidad no está mal ajustada. El manejo del delfín







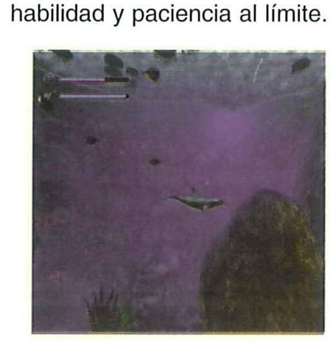




puede ser al principio un poco lioso, pero poco a poco le vas cogiendo el tranquillo. Los enemigos no son en exceso difíciles, aunque sí algunas pruebas. Os aseguro que encargar un tiburón diez veces más grande que tú por un cueva, y que además es más rápido que tú y quiere comerte… es complicado. Como punto negativo… bueno, a mí, la historia que te cuentan al principio de los humanos y los delfines "siderales" no acaba de convencerme, hubiera estado mejor algo menos trascendental, pero bueno, eso es una cuestión de gustos.
Un juego ideal para aquellos que disfrutan de las plataformas en los que tienes que poner tus cálculos, habilidad y paciencia al límite.

No es un juego complicado en exceso, pero si muy lento, donde debes saber esperar y poderte tirar más de media hora en una fase.
En conclusión. Un juego que no marcará época, pero si jugaste a las anteriores versiones y quieres más delfín, te encantará.
¡Ojo!, juego con compatible con el Valium.







COMENTARIO

gráficos

GFX **81**

Da la sensación de estar bajo el mar. Muy conseguidos.

sonido

SFX **75**

Cumplen. Los sonidos consiguen dar una buena ambientación sin grandes alardes.

jugabilidad

JUG **78**

Recomendado para todao amante de los platafromas que tenga mucha paciencia

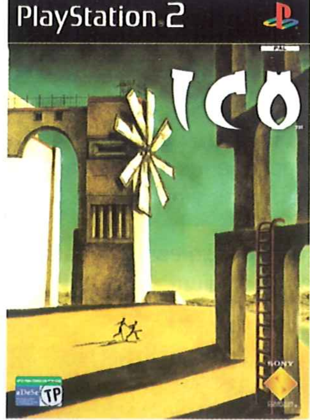
GLOBAL

79

Un juego muy majo y simpático. Un buen plataformas, que sin grandes alardes tiene ese toque de genialidad que sabe dar Sega

ICO™

por Carlos B. García



ico
género · puzzle-plataformas
prog/dist · sony/scee
plataforma · playstation2
jugadores · 1
precio · 9.990 pts

ATRAPADOS SIN SALIDA

Desde el momento de su aparición, Ico ha sido uno de los juegos con un desarrollo más original de cuantos se han planeado para la PS2 de Sony. Ico es una maravilla que combina aspectos tan variados como los cuentos de los hermanos Grimmes con la temática del clásico Prince of Persia, pero cargado de un dinamismo que parece salido de una película de Hayao Miyazaki.

El objetivo de ICO no es otro que el de escapar del terrible castillo en el que hemos sido encerrados, pero ayudando también a escapar a Yorda, una misteriosa joven a la que rescataremos nada más comenzar. Para ello deberemos resolver una infinidad de puzzles y enigmas, ayudados únicamente por nuestra agilidad e ingenio. La interactuación entre los dos personajes será vital para la resolución del juego, puesto que Yorda será tanto una ayuda como un problema, ya que aunque nos ayudará a activar cosas que no podría una sola persona, su limitada agilidad nos obliga a prepararle mucho más el camino de lo que necesita Ico. Incluso el combate estará condicionado a la relación entre Ico y Yorda, ya que los monstruos no pueden acabar con nuestra vida, y la única manera en la que realmente podremos morir, además de caernos de gran altura, es permitir que las sombras se lleven a Yorda a su mundo oscuro. Las situaciones a las que deberemos enfrentarnos están muy bien diseñadas, y la ambientación hará enseguida que nos sintamos realmente en esas viejas ruinas. Hay que mencionar que el aspecto más interesante del mapa es que esta realmente hecho como un verdadero castillo, nada de habitaciones inútiles o sin conexión con el resto de estancias: todo la fortaleza

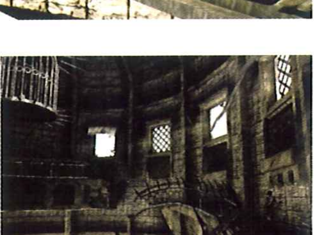














existe realmente, y si ves una estancia no es mero adorno, ya siempre hay una manera de llegar hasta allí. Gráficamente el juego es sencillamente genial, con una iluminación y animación propia de verdaderos dibujos animados. La música es mas que apropiada para el objetivo del juego, aunque mayormente debemos hablar de sonido ambiental, como agua, viento o aves, reservando las melodías para las situaciones más dramáticamente apropiadas, como la aparición de las sombras.

Una cosa que sin duda se agradece muchísimo son pequeñas adicciones que se han incluido en la versión europea, ya que no solo esta perfectamente traducido, sino que se incluyen detalles inéditos en las versiones americana y japonesa. Yorda es mucho más expresiva ahora, y en muchas ocasiones realiza gestos de desaprobación si lo que haces le parece peligroso o grita si te ve en peligro. Además, una vez que te terminas el juego se te da la opción de volverlo a jugar entendiendo el idioma tanto de Yorda como de su madre, por lo que existe un aliciente para volver a introducirte en el laberíntico mundo del castillo de las sombras y terminar de nuevo el juego.

La única queja que se puede realmente esgrimir en contra de ICO es su escasa duración, ya que entre ocho a diez horas es muy posible terminarlo, y el volverlo a jugar no aporta casi ninguna novedad. En definitiva, nos encontramos ante uno de los juegos de mayor calidad y con mejor acabado de cuantos han salido hasta la fecha para la PS2, que únicamente no ha tenido la acogida deseada por la escasa publicidad de la que gozado. Si simplemente todos los juegos de la PS2 fuesen así...

COMENTARIO

gráficos

GFX **95**

Fantástica combinación entre dibujos animados y un genial entorno tridimensional.

sonido

SFX **95**

Apropiado y ambiental como pocos.

jugabilidad

JUG **98**

Adictiva de principio a fin. El control de Ico y originalidad de su desarrollo son inigualables.

GLOBAL

97

Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos que nos han llegado para la PS 2.

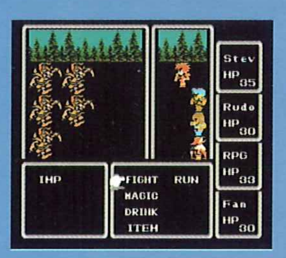






SQUARESOFT









SUS INICIOS

Para la gran mayoría de los aficionados a los juegos de rol de consolas, Squaresoft es sinónimo de calidad asegurada y horas de diversión, y no son pocos quienes consideran a la compañía japonesa como la mejor desarrolladora de juegos de Rol de la historia. Sin embargo, nadie se lo podía imaginar de una pequeña compañía que hace ya casi quince años se dedicaba a realizar juegos para la vieja Nes de Nintendo. Su mayor adversario por aquel entonces era la saga de Enix Dragon Quest y su carismática mascota Slime, aunque para contrarrestarla Square inventó la saga de Final Fantasy, y la que desde entonces ha sido su mascota oficial, el Chocobó. Los títulos de la compañía continuaron apareciendo y su calidad era cada vez más notable, hasta que finalmente llegaron a dar el salto hacia la siguiente consola de Nintendo, la Supernes. Por aquella época los juegos de Square tenían una calidad sobresaliente, y desarrollaron nuevas sagas de rol que se han convertido en clásicos de hoy. Sin ir más lejos la serie de Saga ha sido una de las más aclamadas por los jugadores, ya que en ella podíamos encarnar a multitud de personajes y enfrascarnos en multitud de búsquedas, en lugar de vernos obligados a seguir una única historia lineal. Otros títulos roleros que obtuvieron un considerable éxito fueron el Chrono Trigger y la saga del Seiken Densetsu, ya que la calidad gráfica y temática que Square imbuía a sus títulos era prodigiosa . Aunque no únicamente en el rol se paró la compañía Japonesa, e hizo un primer intento en el mundo de la estrategia

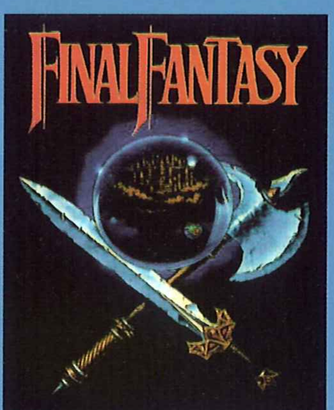




















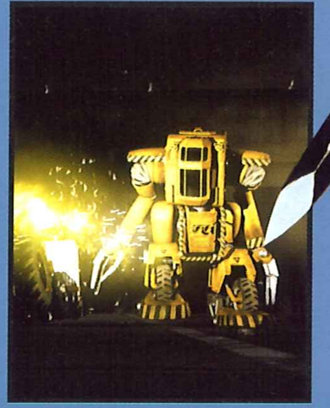












por turnos con su Front Mission, que dejó al público con un excelente sabor de boca. Por desgracia la distribución de dichos títulos, al igual que la del Final Fantasy era muy limitada, y en muy raras ocasiones acabábamos viendo uno de esos títulos en Europa.

LA DURA TRANSICIÓN

Sin duda Square se encontraba en una época dorada, pero el mercado se disponía a dar un salto enorme hacia las consolas de 32 bits que a Square le iba a resultar muy difícil de dar. Hasta entonces, Square había estado íntimamente ligada a la compañía Nintendo, y de hecho el presidente de Square estaba casado con la hermana del presidente de Nintendo. Por ello, no era de extrañar que Square declarase que sus esfuerzos irían dirigidos hacia la Nintendo 64, consola que prometía ser líder del mercado. Sin embargo, cuando ya habían empezado a trabajar con el motor tridimensional de su nuevo Final Fantasy, Square se percató de que el formato de cartuchos no tenía suficiente memoria para contener íntegramente los juegos de rol que estaban preparando, por lo que para sorpresa de todos abandonaron la Nintendo 64 y se centraron en la plataforma de Sony, Playstation, que hasta la fecha ha sido, salvo sus escasos trabajos en portátiles, la única maquina para la que han trabajado. Por supuesto, la ruptura enemistó terriblemente a los directivos de ambas compañías, y desde entonces no se han tolerado ni querido volver a trabajar conjuntamente.

LA ÉPOCA DORADA

Muy pocos son capaces de negar hoy en día que si un juego cambio la mentalidad europea sobre el posible éxito de los juegos de Rol ha sido el Final Fantasy VII. El juego fue un éxito descomunal, y arrasó por todo el globo elevando a la compañía japonesa hasta un lugar privilegiado entre las grandes. Pero eso







sólo era el principio, ya que Square entraba por la puerta grande a lo que sin duda ha sido la época más fructífera de su historia, ya que estaba a punto de desarrollar algunos de los mejores juegos que jamás se hayan hecho. No solamente continuó con nuevas entregas de sus viejas sagas, como el Final Fantasy o el Saga Frontier, sino que revitalizó algunos títulos que ya estaban quedando olvidados. Sin ir más lejos, sacó dos nuevos Front Mission, el Alternative, un verdadero fracaso al ser un juego de estrategia en tiempo real, y el Front Missión 3, que recuperaba el espíritu original de la saga y volvía a ser estrategia por turnos. También desarrolló el segundo capítulo de la serie Chrono, que sin duda ha sido uno de los juegos visualmente más atractivos de la última etapa de la Playstation. Pero donde sin duda Square consiguió hacerse con el favor del público, demostrando que era capaz de mucho más que de sobrevivir con nuevas entregas de sus títulos más clásicos, fue con esos grandes títulos que aún sin ser tan conocidos, derrochaban calidad a raudales. Los dos Parasite Eve, en especial el primero (que fue el que casualmente no apareció en nuestro país), tienen un acabado realmente excepcional, reuniendo una mezcla sobresaliente de survival y el más puro rol. El Vagrant Story si que tuvimos la suerte de disfrutarlo, y aunque su sistema de juego era un tanto extraño, desde luego hay muy pocos jugadores que no hayan disfrutado con su historia y personajes. Pero sin duda el gran olvidado no es otro que el Xenogears, uno de los

mejores juegos de rol jamás realizado, que sin ningún esfuerzo podría compararse al mejor de los Final Fantasy.

BUENO, NO SÓLO EN PLAYSTATION

Square no parecía convencida de lograr un verdadero éxito con ninguna de las otras consolas que había en aquel momento en mercado, sin embargo no dudó en licenciar o producir ella misma conversiones del Final Fantasy VII y VIII para PC, aunque ninguna de ellas daban de sí todo lo que cabría esperar. También trabajó un poco para portátiles, es especial para la Wonder Swarn, consola que sin haber llegado nunca hasta nuestro país, goza de algunas conversiones de los viejos Final Fantasy de Nes y Super Nintiendo.

NO SÓLO DE PAN VIVE EL HOMBRE

Pero Square no ha basado su producción únicamente en juegos de rol y estrategia, ya que en varias ocasiones ha tratado de introducirse en el mundo de los juegos de lucha y de acción, aunque nunca con unos resultados tan espectaculares o rentables como sus otras producciones. Su primera incursión en el mundo de los juegos de acción, que merece la pena comentar, apareció hace ya algunos años para la Supernintendo, y fue la continuación de su exitoso Front Misión, en el que podías manejar a tu Gear desde una perspectiva lateral en pleno combate. El juego era bastante bueno y podías pasar un buen rato disfrutando con los combates, pero no llegó a la altura de su antecesor. Tendríamos entonces que esperar unos años hasta que Square volviera a decidirse a probar suerte con un genero nuevo y ya sería para las consolas de nueva genera-







ción, naturalmente la elegida fue la Play de Sony. El juego volvía a gozar de los diseños de Akira Toriyama, y fue el primero de los tres juegos de lucha que ha hecho Square, Tobal Nº1. Fue muy agradable ver una correcta combinación entre juego de lucha con elementos de rol, como la posibilidad de explorar mazmorras para mejorar nuestro nivel y conseguir distintos objetos para mejorar nuestras características. De nuevo el juego tuvo una buena acogida, pero no unos beneficios lo suficientemente buenos, así que aprovecharon todo el trabajo que ya tenían hecho con el primero para sacar una continuación con pocas novedades, salvo un par de personajes nuevos y un mejorado entorno gráfico.

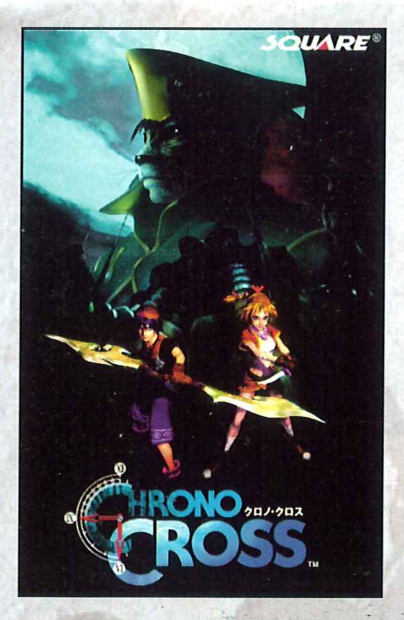
El tercer juego de lucha de Squaresoft fue el Ezgeiz, la primera y única incursión de Square en el campo de las recreativas gracias a la colaboración de Namco, que les prestó una de sus placas para trabajar en el juego. Por desgracia, a pesar de que era muy innovador en términos de jugabilidad, ya que combinaba elementos de lucha tradicional con la posibilidad de moverte libremente por el escenario y utilizarlo en tu beneficio. Naturalmente fue convertido pronto a la

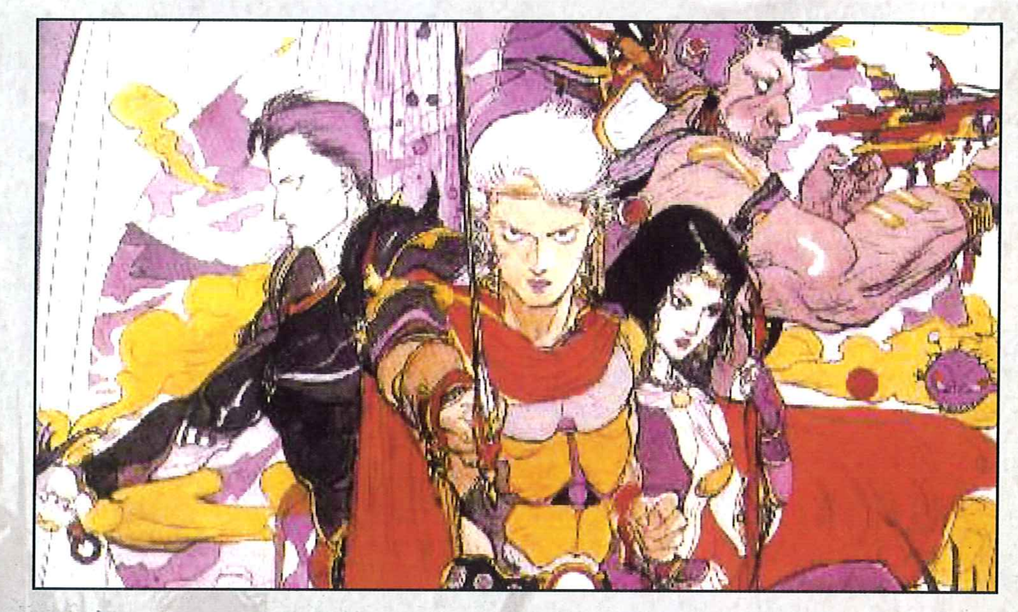












Playstation de Sony, añadiendo multitud de novedades con respecto a la recreativa, como un modo de adentrarse en el interior de mazmorras y la posibilidad de jugar con los personajes del Final Fantasy VII.

EL HOY Y EL MAÑANA

Con la aparición de las consolas de nueva generación, Square parece haber tomado de nuevo partido por la consola de Sony, y va a dedicar casi en exclusiva su producción a la Playstation 2. Su interés central ha sido el Final Fantasy X, en el que lleva trabajando desde casi dos años ya y ha tenido un éxito de ventas bastante considerable. También ha vuelto a intentar probar suerte con los juegos de acción con la aparición del Bouncer, un adictivo juego que devuelve a la vida los viejos Beaten´ Up combinándolos a unos gráficos espectaculares.

También ha probado suerte en la gran pantalla con Final Fantasy, la Fuerza Interior, que a pesar de su excelentísima calidad gráfica y su temática adulta, ha supuesto el mayor descalabro económico de la historia de Square, haciéndola acabar el año por primera vez con beneficios negativos. Ante tal situación, Square ha decidido vender su sucursal Square Pictures al mejor postor, y parece ser que no podremos ver ningún otro Final Fantasy en la gran pantalla (aunque curiosamente Square Pictures realizará los efectos especiales de una de las películas más esperadas del momento, Matrix Reloaded). Pero sin duda, la vista de Square está siempre puesta en el futuro, y su mayor interés ahora son las posibilidades de mercado que tienen hoy en día los juegos Online, y ha proyectado que su siguiente Final Fantasy, titulado Online Another World, sea el juego que acapare la atención de los aficionados al género, tanto de los usuarios de la Playstation 2 como los de PC. Ahora mismo, el próximo juego de Square es un proyecto conjunto con Disney, en el que aparecerán personajes de ambas compañías. La pregunta es...¿cómo resultará tener a Donald y a Cloud en el mismo grupo? Sólo el tiempo lo dirá. Por cierto, para todos aquellos que hayan disfrutado del Final Fantasy X, deberíais saber que Square planea sacar su primera secuela directa de un Final Fantasy con su historia, continuándola desde el mismo punto donde termina este.



FINAL FANTASY XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI

PowerDVD

Versión 4.0 Estándar

Transforme su PC en una platina DVD de alta gama.

- Compatible con todos los formatos de DVD.
- Lector Mp3, CD, VCD y SVCD.
- Control de color personalizable.
- Retoma automática de lectura.
- Decodificador Dolby Pro Logic II y ajuste de altavoces virtuales.
- Versión en Español.
- Y muchas más características que acompañan a Power DVD 4.0.

Requisitos del sistema:
Windows 95, OSR2, 98, 98SE, NT4 SP5+, Intel Pentium II 350 Mhz o superior, 64 MB de Ram.



